PLAYSTATION
PSM
www.psm-mag.ru
НОМЕР 8 (10)
АВГУСТ
ГЛАВНЫЙ НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ О PLAYST

ИГРЫ! НАЧИНКА! ФАКТЫ! ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТИТЕ ЗНАТЬ! ВНУТРИ!

TEKKEN 5 РЕЦЕНЗИЯ! РЕЦЕНЗИЯ!

НОВЫЕ ИГРЫ!

PS2 ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ!

ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

СУПЕР-РЕВЬЮ!

ТЕПЕРЬ 96 СТРАНИЦ!

ВСЕ СЕКРЕТЫ!

НОВЫЕ КОСТЮМЫ!

ГОЛЫЕ ГРУДИ!

СКРЫТЫЕ УРОВНИ!

GOD OF WAR

ФАКТЫ О GOW 3!

ПЛЮС! Delta Force: Black Hawk Down ► Animaniacs ► Tomb Raider Legend ► Tak 2 ► Tekken 5

mediasion publishing house
4 607082 390034

09.2005

©2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
"PSP" and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ЗАМОЧИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

Они пришли с миром, лучше сдавайтесь.

38

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ...

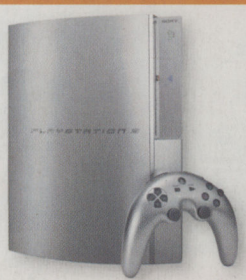
МАЛЬЧИШ–ПЛОХИШ

BULLY
Новая зверская игра от создателей Grand Theft Auto.

14

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

PLAYSTATION 3
Десять страниц концентрированной информации о новой сонивской приставке. Мы не знаем, сколько она будет стоить. Но мы знаем, что сколько бы она ни стоила, мы все равно ее купим.



26

СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ

KILLER 7
Cel-shaded-анимация наступает. Хорошо это или плохо - судить только вам, но иногда она рождает на свет вот такие вот чудеса.

52

ЗЛОБНЫЙ ЮНОША Ч.2

GOD OF WAR
Для лучшего в мире PS2-экшена нужна лучшая в мире компиляция советов. Сам экшен вы найдете в любом магазине, а вот советы - только и исключительно в журнале PSM.

84

Содерж

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ В PSM, ЕДИНСТВЕННОМ В РОССИИ

26 ФИЧА
PLAYSTATION 3

26 Вся мыслимая информация о PS3 в нашей суперподборке.

РЕЦЕНЗИИ
62 BLACK HAWK DOWN

РЕЦЕНЗИИ
70 SHIN MEGAMI TENSAI

АКСЕЛЕРАТОР
14 THE WARRIORS

38 РЕЦЕНЗИИ
ЗАМОЧИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

38 Мы вам этого не говорили, но озвучивать „ЗВЛ!“ будут Бачинский и Стиллавин.

РЕЦЕНЗИИ
69 KING OF FIGHTERS 2002

АКСЕЛЕРАТОР
13 DRIV4R

РЕЦЕНЗИИ
69 TAK 2

РЕЦЕНЗИИ
46 WORMS 4

АКСЕЛЕРАТОР
16 PRO EVO 5

АКСЕЛЕРАТОР
18 KING KONG

РЕЦЕНЗИИ
44 TEKKEN 5

PSP РЕЦЕНЗИИ
24 SMART BOMB

АКСЕЛЕРАТОР
17 ONIMUSHA 4

52 РЕЦЕНЗИИ
KILLER7

52 Арт-манифест от Capcom поселяется в наших телевизорах всерьез и надолго.

ание

журнале о PLAYSTATION ®

56 GUNGRAVE OD

23 RENGOKU

42 MOH: EUROPEAN ASSAULT

12 TOMB RAIDER LEGEND

58 F1 2005

БЕЗВОЗМЕЗДНО, ТО ЕСТЬ ДАРОМ

68 BRIAN LARA CRICKET

22 HOT SHOTS GOLF

18 KING KONG

60 ANIMANIACS

84 STAR WARS EPISODE III

PSM АВГУСТ 2005

ГЛАС НАРОДА

Почта 6

АКСЕЛЕРАТОР

Sony Всемогущая 10
Tomb Raider Legend 12
Shadow of the Colossus 13
Driver 4 13
The Warriors 14
Call of Cthulhu 14
Bully 15
Pro Evo 5 16
Onimusha: Dawn of Dreams 17
Sega "понесло" 17
King Kong 18
Tony Hawk's American Wasteland 18

PSP

GTA: Liberty City Stories. Наш новый сериал 20
Эмуляторы для PSP 21
Hot Shots Golf: Open Tee 22
Rengoku: Tower of Purgatory 23
Smart Bomb 24

РЕЦЕНЗИИ

Замочить всех людей! 38
Medal of Honor: European Assault 42
Tekken 5 44
Worms 4: Mayhem 46
Killer 7 52
Gungrave OD 56
Formula One 05 58
Animaniacs: The Great Edgar Hunt 60
TT Superbikes 61
S.C.A.R. 61
Delta Force: Black Hawk Down 62
Predator: Concrete Jungle 64
Suikoden IV 65
Cricket 2005 66
Brian Lara: International Cricket 2005 68
King of Fighters 2002 69
TAK 2 69
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call 70
Rugby 2005 72
Choro Q 72

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

Освободите Вилли 74
Подводная братва 75
Онг Бак 75
Жмурки 76
Пиджак 76
Мистер и миссис Смит 77
Бассейн 77

ФИЧИ

Все о PS3 26

PSM

НОМЕР 8 (10)
АВГУСТ 2005
выходит 1 раз в месяц

Издательство Games and Entertainment

Издатель группы Games and Entertainment
Элина Федянцева

Управляющий редактор
Андрей Подшибякин

Главный редактор
Сергей Колесов

Литературный редактор
Сергей Бондарчик

Над номером работали:
Тимофей Ткаченко, Наталья Гордеева
Василий Извозчиков

Художник проекта
Елена Крючкова

Верстка
Алена Тупикова, Денис Бугров,
Татьяна Игнатенко, Наталья Выставкина

Адрес редакции:
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 143
Тел. +7 (095) 510-1523
Факс. п +7 (095) 510-1525
e-mail: psm@mediasign.ru

Продажи рекламной площади:
Рекламное агентство ООО „Арт Аудио Пресс"
Тел.: +7 (095) 510-1525,
e-mail: info@aap.ru

Менеджеры по рекламе:
Екатерина Иванова
ivanova.ekaterina@mediasign.ru,
Зинаида Перминова
perminova.zinaida@mediasign.ru
Сергей Понкратов
ponkratov.sergey@mediasign.ru

Учредитель ООО „Сайн"
125371, Москва, Волоколамское ш., д.114

Издатель ООО „Медиа-С"
125007, Москва, ул. 4-я Магистральная, д.11

mediasign
publishing house

Председатель совета директоров
Юрий Цеберс
Генеральный управляющий
Олег Аргиров, Camden Partners LLP
Директор по финансам
Андрей Шумилин
Директор Службы продаж рекламы
Вадим Кузнецов
Директор по информации
Илья Булгаков
Директор по производству
Сергей Кучерявый
Директор по закупкам
Елена Черкасова
Директор по персоналу
Елена Евстегнеева
Коммерческий директор, Директор по распространению
Александр Глечиков
glechikov.alexander@mediasign.ru

Подписной индекс по каталогу Роспечать:
46607

Отдел по работе с претензиями:
claim@mediasign.ru

Типография Lietuvos rytas, Литва
Тираж 22 500

Future
MEDIA WITH PASSION

Зарегистрированно Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия
Свидетельство о регистрации СМИ
ПИ № ФС 77 -19474 от 20 января 2005 г.

Статьи в данном издании, переведенные из „PSM", являются собственностью или лицензией Future Publishing Limited, [Future plc group company], UK 2000. Все права зарегистрированы. „PSM" является торговой маркой Future Publishing Limited, [Future plc group company]. За более подробной информацией об этом и других журналах, издаваемых Future plc group company, обращайтесь http://www.futureplc.com

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Все материалы номера являются собственностью редакции, перепечатка или воспроизведение их любым способом полностью или по частям допускается только с письменного разрешения редакции.

Цена свободная

ВРЕМЯ ИГРАТЬ

Странный нынче выдался август. Ведь чем обычно характеризуется последний месяц лета? Правильно, мертвенным штилем на рынке, выражающимся в полном отсутствии мало-мальски приличных релизов. В принципе, оно и понятно: вам, дорогие вы наши читатели, не помешает оторваться от телевизионных приемников и насладиться теми невеликими благами, которое дарит хмурое российское лето. Да и разработчики с издателями тоже люди, которым тоже время от времени хочется чего-то светлого и прекрасного. Например, пляжа, солнца и рома с кока-колой. В общем, по устоявшейся двухсторонней договоренности три летних месяца было принято считать свободным от ведения активных маркетингово-боевых действий временем.

Но только не этим летом. Не известно, что такое случилось с игроиздателями, но вот нынешний вполне себе августовский номер (который делался и вовсе в самый жаркий месяц – июль) оказался под завязку наполнен вкуснейшими рецензиями. Тут вам и Tekken 5, и Killer 7, и обложечная "Замочи всех людей!" (которая стараниями компании Vellod Impex выходит осенью с дубляжом в исполнении Бачинского и Стиллавина). Таким образом перед нами встает реальная альтернатива: отправиться в выходные на шашлык или остаться дома и зарубиться в ту же самую Tekken 5. Как быть в этой ситуации, каждый пусть решает для себя сам. Я же лучше вкратце пробегусь по нынешнему номеру PSM.

Помимо необычайно крупного блока рецензий вашего особого внимания заслуживает наш специальный репортаж, посвященный PlayStation 3. Все существующая на сегодняшний день информация о новой консоли была бережно собрана нашими экспертами и преобразована в 10-странчиный материал. Кроме того, мы расскажем вам, чем PSP отличается от Nintendo DS, и которая из них лучше (честное слово, мы были беспристрастны). Ну и, разумеется, всем поклонникам God of War (а таковым становится любой человек, попробовавший эту игру хоть раз) мы посвящаем эксклюзивный сборник советов по ее прохождению. Приятной вам игры и приятного чтения!

СЕРГЕЙ КОЛЕСОВ
Главный редактор
kolesov.sergey@mediasign.ru

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Tekken 5 & © 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD

Глас народа

ВСЕ ДЛЯ НАШИХ ЛЮБИМЫХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Мы работаем ради ваших писем

По адресу www.psm-mag.ru находится сайт русской версии журнала PSM. Точнее сказать, по этому адресу пока находится анонс сайта русской версии журнала PSM, а сам сайт появится там чуть позднее. Когда именно настанет сей благословенный момент, вы всегда можете узнать по установленным вместе с анонсом часам, отсчитывающим время до открытия.

Но стойте, чего это вы так стремительно ринулись прочь от компьютера? Мы еще с ним не закончили. Возвращайтесь к клавиатуре и вбивайте в адресной строке браузера **„www.dtf.ru“**. Зачем? Все просто! Дело в том, что журнал PSM проводит совместную акцию с лучшим российским индустриальным сайтом Daily Telefrag. В рамках этой акции мы обсуждаем ряд ключевых вопросов относительно дальнейшего развития журнала. Буде проснется желание, то заходите — читайте. Мы будем только рады.

Также хочется сказать отдельное спасибо за то, что вы столь ошеломляюще активно отвечаете на вопросы нашей анкеты, опубликованной в прошлом номере. Пожалуй, для чистоты эксперимента мы повременим подводить итоги опроса и премирование лучшего ответившего до следующего месяца. В этом же выпуске вас ждут некоторые промежуточные и достаточно предварительные итоги.

Впрочем, мы как-то совсем уж непростительно заговорились, так что к письмам!

Вам письмо!

КРАТКОСТЬ — СЕСТРА, БРАТ И МАТЬ [20.07.2005 00:00]

ПРИВЕТСТВУЮ ТЕБЯ, ЖУРНАЛ PSM!!!!!!!!!
1. ХОРОШИЕ КОМЕНТАРИИ, РАССКАЗЫ О PS3, ХОРОШИЕ ОБЛОЖКИ.
2. ИХ НЕТ!!!!!!!!!!
3. КОДОВ К ИГРАМ, СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК К НИМ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
4. НИЧЕГО!!!!!!!!!!!!
5. ВСЕ ЛЮБЛЮ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
6. 200!
7. А Я ТАМ К СОЖАЛЕНИЮ НЕ БЫЛ!
8. НЕТ!
9. В ТЦ "МАГНИТ" НА УЛИЦЕ УДАЛЬЦОВА, ЗА 100 РУБЛЕЙ.
10. ПРОСТО УВИДЕЛ В МАГАЗИНЕ.
Соколова Юля, с почтой на newolymp.net

ЧТО НАМ СТОИТ САЙТ ПОСТРОИТЬ [22.07.2005 19:18]

Я буквально сегодня прочитал ваш текст на dtf.ru и решил написать на e-mail. Надеюсь, вы найдете парочку минут для того, чтобы прочитать мое письмо. За что вам огромное спасибо. Сразу скажу, что пришел не с пустыми руками.

Сначала хочу высказаться по поводу официального сайта журнала. Он должен быть обязательно. Как ты [главный редактор PSM Сергей Колесов] правильно заметил, это важнейший элемент фидбэка. Некоторое время назад я принимал участие в развитии сайта журнала Страна Игр. Так что по сайтам у меня есть хорошие наработки.

По его наполнению: я считаю, что основной упор должен делать ни на статьи (хотя про них забывать тоже нельзя), а на новости. Этому есть логическое обоснование. Для того, чтобы прочитать рецензию, собственного и покупает читатель журнал. Новости же, самые сочные и сладкие, ему почитать не удается в связи с тем, что оффлайн пресса не может похастаться столь оперативной подачей. Поэтому на сайте упор должен быть на новости. Эту аксиому и подтверждали голосования, которые мы проводили на gameland.ru. На втором месте (после новостей) по читаемости были обзоры (причем, с серьзным отрывом в процентном соотношении), затем превью, коды и новости киберспорта. Отделять пресс-релизы нестоит, тогда их никто читать не будет. PR-менеджерам нынче не доверяют=)

По поводу голосований — они непременно должны быть на сайте. И не так, как сейчас это сделано на gameland.ru. Там, если проголосовал, показывается надпись „вы уже голосовали". А это пустое место, считай. Я бы хотел видеть предыдущее голосование. Вдруг читатель его пропустил и не принял участие?

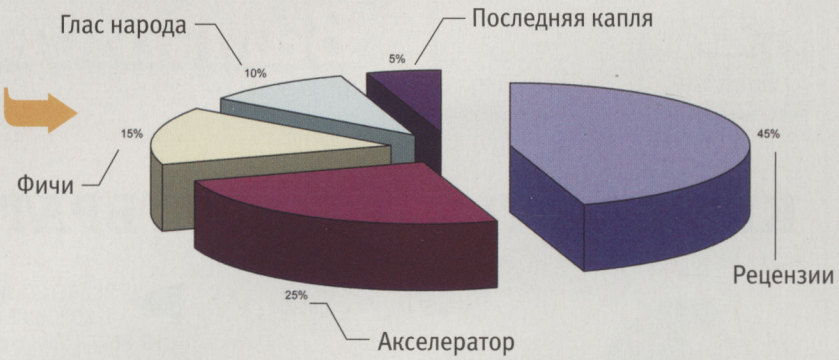
Одну из главных скрипок на сайте играет форум. Я представляю его поделенным на три части. Первая часть — общение с редакцией, обсуждение номеров, диска, предложения и т.д.

Серединка — общие геймеров, обсуждение игр. Выделение отдельных подфорумов для серии популярных игр. Ну и третья часть — это флейм, обсуждение неигровых тем и т.д.
Ярослав Дмитриев, с почтой на playground.ru

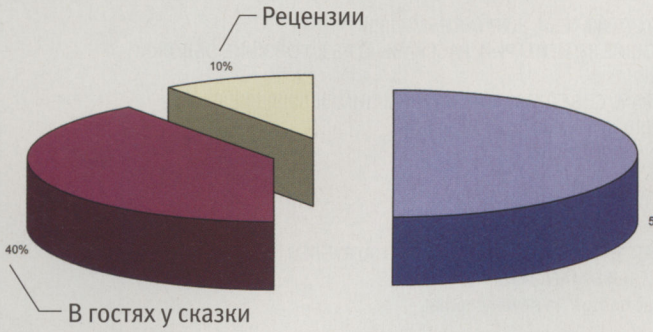
Глас народа

ВСЕ ДЛЯ НАШИХ ЛЮБИМЫХ ЧИТАТЕЛЕЙ

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ РУБРИКИ



САМЫЕ НЕНАВИСТНЫЕ РУБРИКИ



Get Msg | Fwd Msg | **Вам письмо!** | Reply | Trash

ДОСКОЙ ПО ЖБАНУ [15.06.2005 17:24]

Говорят, в правильных американских боевиках крутой герой, прежде чем врезать по морде, должен сказать что ни будь крутое („волна накатывает“ и бац серфинг доской по жбану). Июньский номер PSM раздробил мне челюсть и хребет , предварительно спросив -не желаю ли я чего?

Неожиданно журнал стал терять знакомое лицо , превращаясь в старого друга , которого не видел 20 лет и разговор с ним не вяжется пока не сбегаешь за бутылкой. Внутри издания произошла удивительная смена состава , по сравнению с которой пляски вокруг продюсерского стула Кодзимы в КСЕЈ кажутся блаженными яслями. Вот так , просто , безо всего , исчез автор.

Еще много-много световых лет назад я черпал информацию о PS 2 из рубрики Game exe. „Тоже(блин) игры“(епа мать, придумали ж) и ни откуда больше. Писали классно. Над колонкой трудились лучшие : безвременно покинувший журнал Андрей Ом и позже Михаил Бескакотов. Чего уж там расшаркиваться, 1-ый номер PSM купил потому, что увидел фото Михаила внутри. Факт, что в создании журнала принимает участие бывший журналист такого пафосного и снобистского печатиздания как „Магазин хлопушек“ моментально выкрутил мой интерес на 10 тысяч оборотов. Слово редактора было моей любимой рубрикой, наравне с обзорами лучших игр. Она задавала тон всему журналу, была тяжелой и увесистой как удар молота по яйцам, брала на „слабо“, черт возьми.

Интересно было наблюдать иной взгляд на видеоигры, а, может, и жизнь. В общем , обыдно. Не знаю, был ли уход Михаила необходим, возможно ли ваше с ним сотрудничество? Поясните, если не тайна 3-го Рейха.

Думаю PSM, должен иметь узнаваемые лица, фронтмэнов что ли, а то кому говорить спасибо за наше счастливое? Уважаемый Сергей Колесов, расскажите о себе, какими судьбами .

Не стоит заглядывать читателям в рот. Уже слышу, как стонет редакторский стол под грузом писем людей, которым бы очень хотелось увидеть чит-кодов побольше и постеров там разных, с сиськами. Не думаю, что PSM нужны обзоры свежих раритетных изданий книг о гарррипоттере и рынка лопаточек для переворачивания блинов. Вы начали делать просто отличный журнал. Вещь. По этому и верю. Благодаря вам у меня , несколько, изменился взгляд на игры. Кроме обязательных шедевров как MGS, Final Fantasy, GTA и DMC я стал обращать внимание на простые радости жизни вроде искрометного Burnout и гениальной DEF JAM(ни в жисть не купил бы ниггерфайтинг, если не статья в 1-м номере),никогда бы не поверил, что на консоли может случиться съедобный FPS , однако, теперь по утрам слепит глаз steelbook шикарнейшей KillZone. В общем, ребята, у вас есть все: бритвенно-точеный стиль, отличная команда — не растеряйте, вы можете себе это позволить.

Андрей Смагин, с почтой на mail.ur.ru

ЛЮБИТЬ ПО-ЖЕСТКИ 2 [19.07.2005 5:18]

Здравствуйте, редакция PSM! Пишут вам все те же жесткие поклонники PlayStation. Спасибо за публикацию нашего письма. Прочли июльский PSM и поняли, что обязаны „ПОВЛИЯТЬ НА ЖИЗНЬ ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА!“ И вот „не проходя мимо“ отвечаем на ваши 10 вопросов.

1) Свежайшие новости из „самого пекла индустрии“, обьективные рецензии на игры, а так же юмористичный подход к самым худшим из них, содействие с Total Film в рецезиях на фильмы.

2) Необьективное отношение к „школьному говнопанкороку“, больше минусов мы не нашли.

3) Определенно не хватает новостей о PSP(обладателями которых мы являемся), пожалу всего остального хватает.

4) Лишнего ничего не нашли.

5) Самая любимая наша рубрика-рецензии. А самая, на наш взгляд, ненавистная-В гостях у сказки, ведь это журнал о PlayStation, а не про всякие там Ipod'ы и ноутбуки!

6) За журнал с DVD мы согластны платить 200 рублей.

7) Раздел Downloads, чтобы можно было загрузить превью и фотографии интересующих игр на комп.

8) Да, приходилось. В родных Мытищах не оказалось, так что пришлось переться в Москву, на Горбуху.

9) Этот номер мы купили на Горбушке по цене 120 рублей.

10) Один из нас был помешан на GTA:San Andreas. И однажды проходя мимо киоска увидел ваш журнал и купил его. Второй узнал от него. Журнал нам очень понравился и мы начали регулярно покупать его.

Ну вот пожалуй и все. У нас гора с плеч спала и теперь в ночных кошмарах нас не будет мучить фраза „ЭЙ, А ПОЧЕМУ ЭТО ВЫ ЕЩЕ СИДИТЕ И НИ ЧЕРТА НЕ ДЕЛАЕТЕ?“

Пока,до встречи,ждем с нетерпением августовский PSM!!!!!!!

Jokeman, с почтой на yandex.ru

www.dtf.ru

Акселератор

Горячие новости из самого пекла индустрии

PLAYSTATION E3

SONY УДЕЛЫВАЕТ ВСЕХ НА КРУПНЕЙШЕМ ИГРОВОМ ШОУ В МИРЕ

Каждый год любой человек, так или иначе связанный с видеоиграми, летит, плывет и едет в Лос-Анджелес, чтобы проанонсировать, продемонстрировать и просто пощупать все новые игры следующего года. Для PSM, скажем прямо, эта выставка стала вторым домом. Возможность поговорить с Хидео Коджимой, увидеть триумф Каза и Кена и насобирать слухов про видеоигры — все это возможно только на E3 — самом большом игровом шоу в мире.

Месяц назад мы выдали вам первые секреты PlayStation 3 — вещая с презентации практически в прямом эфире — и рассказали о самых интересных играх. В этом месяце мы пойдем дальше. На следующих страницах вы прочтете обзоры наших любимых игр — игр, в которые вы будете играть уже в следующем году. А еще мы очень подробно расскажем вам про PlayStation 3. Будущее начинается на страницах нашего журнала, если кто не понял.

СЕКРЕТЫ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА: Каждый год шоу проходит в Конвеншн-сентер в Лос-Анджелесе. Это большое здание. Невероятно большое.

СЛИШКОМ МНОГО КОМПАНИЙ: Тысячи игроваятелей и бумагомарателей бродят по залам центра.

РАСПИСАНИЕ E3 Не забыть: Трусы. Носки. Аспирин

СУББОТА 14 МАЯ	ВОСКРЕСЕНЬЕ 15 МАЯ	ПОНЕДЕЛЬНИК 16 МАЯ	ВТОРНИК 17 МАЯ	СРЕДА 18 МАЯ	ЧЕТВЕРГ 19 МАЯ	ПЯТНИЦА 20 МАЯ	СУББОТА 21 МАЯ
Покидаем Родину, приземляемся в Лос-Анджелесе	Привыкаем к тому, что вместо ночи теперь день	Презентация Capcom Презентация Activision Презентация Squarenix Презентация Sony PS3	Презентация SCEE Презентация Konami Вечеринка Ubisoft Вечеринка Midway	Первый день E3	Второй день E3 Вечеринка Future Publishing Вечеринка Sony	Последний день E3	Все закончилось! Возвращаемся домой, спим как убитые

Любая выставка E3, на которой нам покажут что-нибудь новенькое под эгидой PlayStation, обещает быть интересной. В прошлом году мы присутствовали на презентации PSP, а в этом году Sony превзошла себя и продемонстрировала нам не только первые скриншоты, технические демо и игры с PlayStation 3, но даже окончательный дизайн и новый логотип, явно вдохновленный всеми любимым Человеком-Пауком. Никто от них такого, разумеется, не ожидал, но, по всей видимости, мысль о том, что всего через пару часов после их шоу Microsoft презентует свой Xbox 360, заставила Sony напрячься и выдать максимум возможного.

Единственным разочарованием в этом году стало то, что после всех красот и чудес PS3 мы не увидели ничего особого нового и интересного для PS2 и даже для PSP. Разумеется, все игры, которые нам продемонстрировали, выглядели просто отлично (в особенности, Tomb Raider и Black, которые выжали из PS2 все, что только возможно), но эти игры были объявлены еще несколько месяцев назад — они, конечно, оправдали наши ожидания, но никак не удивили. Кажется, наши прогнозы оправдались, и большинство разработчиков вплотную занялись PS3. А что до PSP, самая хорошая и увлекательная игра под эту портативную консоль представляет собой ремейк игры двухгодичной давности для PS2 (это мы про Virtua Tennis 2). Долгожданная „вторая волна" игр для PSP еще не появилась, хотя, может быть, нам всем просто нужны таблетки от жадности.

PSM ГИПОТЕЗА ***Еще одно великолепное шоу и еще одна причина порадоваться тому, что вы являетесь счастливым обладателем PlayStation. Будем надеяться, что разработчики не забьют на PS2 окончательно, и нам будет с чем коротать вечера в ожидании Рождества 2006 года.***

НОВЫЕ МОДНЫЕ СЛОВА

Дело в том, что на E3 все объясняются непонятными словами и терминами. Мы решили ввести вас в курс дела

Вертикальность
Использование в играх вертикальных поверхностей. „Вертикальность" можно обнаружить в таких играх, как Marc Ecko, Shrek Superslam и Tomb Raider Legend.

Использование ключевых франчайзов.
Попытки заколотить побольше бабок, используя старые добрые игры. Самые показательные примеры: Tony Hawk's American Wasteland, Final Fantasy 7: Crisis Core и Jak X Combat Racing.

Физика тряпичной куклы.
Натуралистичность падения человеков. В этом году особенно популярная забава — см. Black, George A Romero's: City of the Dead и Starcraft: Ghost.

Сан-инг
Обзывание всех „санами" на японский манер. Умно, очень умно. Посмотрите на меня, я типа знаю японский и все такое!

Слияние жанров.
Объединение жанров, которые до этого отлично обходились друг без друга. Как вам нравится „многопользовательский стратегический шутер в режиме онлайн"?

НАГРАДЫ PSM ЗА 2005-2006

Из всех игр, которые мы видели, больше всего нас впечатлили следующие:

ЛУЧШИЕ ВЗРЫВЫ!

BLACK: Кидайте гранаты в небоскребы и вышибайте окна. Это ж Max Payne! (Извините.)

ЛУЧШИЙ СИКВЕЛ!

HITMAN: BLOOD MONEY: По-прежнему расширяет границы. И ломает конечности.

БЕЗ ПОКАЗА!

САМЫЙ БОЛЬШОЙ СЮРПРИЗ!

PLAYSTATION 3: Разумеется, парочка технических демо, но все эти игры...Боже мой!

САМАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ!

BULLY: Совершенно безумная идея, которая могла придти в голову только Rockstar.

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PS2!

TOMB RAIDER LEGEND: Они, наконец, привели Лару в порядок, и мы любим их за это.

САМАЯ ЖЕСТОКАЯ!

50 CENT: BULLETPROOF: Мрак, жуть, пушки и задницы.

САМАЯ БЫСТРАЯ!

BURNOUT: REVENGE: Выглядит даже лучше, чем NFS на Xbox 360.

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PSP!

VIRTUA TENNIS 2: Просто безупречная игра.

НОМИНАЦИЯ PSM „СНИМАЕМ ШЛЯПЫ"

За дополнительные товары и услуги. Картонные шляпы и чепчики получают:

Огромный круговой экран от EA
Самый лучший способ демонстрации игр. Круговой экран позволяет вам видеть то, что творится, к примеру, в Burnout Revenge, со всех возможных ракурсов. Специально обученные люди для демонстрации восхитительной Black с неугасающим энтузиазмом. Каждые полчаса. На протяжении трех дней.

Оазис Atari на E3
Прохладный тихий оазис в самом центре урагана.Автобусная остановка от Rockstar Самый „антидемонстрационный" стенд. Они даже обнесли его проволочной изгородью, чтобы никто, не дай бог, не попал внутрь.

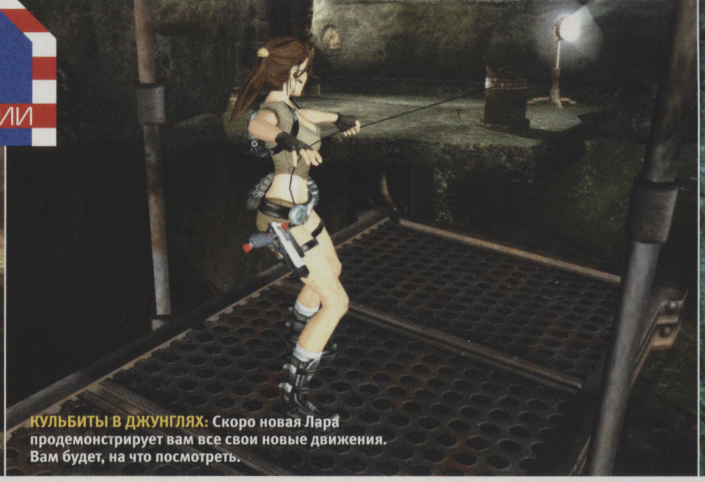
Видео следующего поколения от **Sega**
За демо игр, которые можно уже сейчас выпускать на PS3.

Sony
За разработку машины, которая заставит вас еще раз покупать все любимые фильмы (на дисках Blu-ray) и заменить все телевизоры в доме.

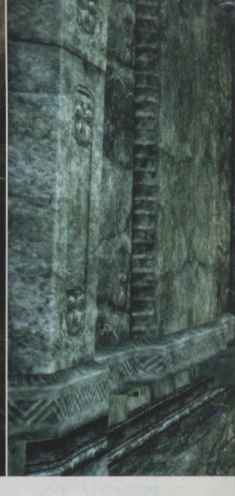
Call of Cthulu: Destiny's End
Нам нравятся новые игры, которые смогли нас удивить. Это редко кому удается.

Парочки
Новинка 2005 года! Главный приз всем лицам мужского пола, которые таскали за собой своих девушек, а таких было немало. То ли девушки наконец увлеклись видеоиграми, то ли молодые люди стали более настойчивыми...

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ: Лара очищает район от снайперов и ловушек.



КУЛЬБИТЫ В ДЖУНГЛЯХ: Скоро новая Лара продемонстрирует вам все свои новые движения. Вам будет, на что посмотреть.



Разработчик: Crystal Dynamics **Издатель:** Eidos **Релиз:** Зима

TOMB RAIDER: THE LEGEND LIVES ON

Почему Tomb Raider Legend стала нашей любимой игрой на E3

Tomb Raider Legend таки да? стала нашей любимой игрой на E3 — никогда бы не подумали, что сможем написать такое. Но, похоже, что привести Raider в чувство оказалось куда проще, чем все предполагали. Для начала, разработчики вернули Лару обратно в гробницы, где ей самое место (учитывая название). Во-вторых, теперь Лара выглядит намного лучше, чем когда бы то ни было (в конце концов, она ведь звезда, подумали разработчики и потратили на прорисовку главного персонажа в два раза больше полигонов). И, наконец, все, что было испорчено предыдущими поколениями разработчиков, теперь либо убрали к чертовой матери (к примеру, разговоры и Париж) либо привели в норму (к примеру, управление).

Первое, что вы замечаете, когда начинаете играть — это то, что все выглядит просто отлично. Все, что находится в отдалении от вас приятно размыто, все, что вблизи, поражает своей четкостью. По сравнению с предыдущими играми детализация просто великолепна. Теперь вы действительно можете увидеть как пистолеты и прочая амуниция Лары болтаются у нее на поясе, а не использовать для этого силу собственного воображения. Если заставить камеру облететь вокруг Лары, вы увидите, как она потягивается, делает разминку, поправляет перчатки и вообще, выглядит ровно так, как и должна выглядеть Лара Крофт (но почему-то никогда не выглядела). К тому же, в этот раз Лара стала

намного умнее. „На самом деле, в этот раз она даже умнее, чем сам игрок“ объяснил программист из Crystal Dynamics, показывая нам демо. „Она знает, что вы хотите сделать“ И, чтобы доказать это, он попытался заставить Лару по диагонали перепрыгнуть с лестницы на утес, что, в нормальных условиях, закончилось бы болезненным падением. На этот раз Лара успела схватиться за лестницу, пролетая мимо нее — а игрок, между прочим, и пальцем не пошевелил. „Теперь не придется примериваться и отходить на два шага назад“. Мы чуть не расцеловали ошалевшего программиста. Лазить по большим скалам (в стиле классической Raider) стало настоящим наслаждением. Лара инстинктивно понимала, что мы от нее хотим, она поворачивала голову, чтобы найти новый уступ, а камера показывала нам оптимальный маршрут. Как будто бы Лара рассказывает вам, что она собирается делать — и вы можете либо разрешить ей действовать самостоятельно, либо взять бразды управления в свои руки. Самое интересное, что это вполне функционально. По сравнению с этим все остальные игры серии напоминают попытки заставить взобраться на Эверест сосиску из хот дога. Скалы и склоны стали выглядеть куда как более естественно (никакой больше блочной структуры), а уровни стали большими, прямо как в старые добрые дни — к тому же, теперь игра подгружает уровень прямо в процессе прохождения. Гениально.

Есть ли что-нибудь новое и интересное? А то как же. Как вам, к примеру, нравится „персональный источник света“ (читай: факел), который автоматически появляется, когда вы оказываетесь в темных районах и делает исследование пещер вполне приятным занятием. Еще в игре появился новая магнитная кошка — веревка, которую Лара может кидать, и она будет прикреплять-ся к предметам, позволяя героине перебираться через расщелины и прочие препятствия. Теперь можно использовать практически все, что находится вокруг вас, а физика взаимодействия с окружающим миром впечатляет совершенно не по-детски. Так что прохождение уровня из выполнения замысла дизайнеров (если у них был хоть какой-то замысел) превращается в использование окружающего мира и разнообразных объектов в своих корыстных целях

PSM ГИПОТЕЗА *Мы хотим еще! Новая команда разработчиков сообщила нам, что их главной целью было сделать Tomb Raider через десять лет после выхода первой части так, как будто бы TR2 и всех последующих частей просто не существовало в природе. Какой будет эта игра? Такой же, как Tomb Raider Legend. Лара вернулась, и мы простили ей все предыдущие ошибки. Все остальное — через месяц.*

ПТИЧКА НА ПРОВОДЕ: Новая магнитная кошка Лары крепится практически ко всему.

■ **Разработчик:** Sony ■ **Издатель:** Sony ■ **Релиз:** Осень 2005

SHADOW OF THE COLOSSUS

Красиво? Да. Захватывающе? Ну... Смотрите, лошадь! Какое счастье.

Наши постоянные читатели прекрасно знают о нашей неземной любви к Ico, игре, которую никто почему-то не оценил по достоинству. В ней фигурировал мальчик с рогами и девочка, которая — как мы ни старались — не могла выполнить тот самый прыжок (Вы пока не купили эту игру? Тогда почему вы еще здесь?). Shadow of the Colossus — неофициальный сиквел Ico, и на E3 нам таки удалось в него поиграть. Первые впечатления? Гм...неоднозначные. Нет, выглядит все просто отлично — много солнца, восхитительная анимация и невероятные здания, великолепные пейзажи, но это все частота кадров, не более того. А огромный мир, населенный Колоссами не позволяет удариться в панику и спрашивать себя „Куда же бежать?“, как это было в первой части.

В демо, которое нам представили, было очень много путешествий по блеклой равнине в поисках хоть какой-нибудь кучки камней. После восхождения по холму в духе Ico мы, наконец, заметили долгожданного Колосса...и пять минут пытались его отловить.

Подняв меч, вы находите слабое место у этой громадины, а потом начинается бесконечное восхождение по колоссу с целью поражения его ахиллесовых пят и прочих частей организма. Это, конечно, странно и оригинально, но почему-то безмерно скучно, особенно если вспомнить волшебные головоломки из Ico.

PSM ГИПОТЕЗА *Может быть, нам попалась неудачная демо-версия. Может быть, бои все-таки станут более интересными и динамичными. Может быть, слишком свежи у нас воспоминания об Ico. Как бы то ни было, Colossus — игра пугающе оригинальная. Но найдет ли она свою аудиторию в мире, где первые строчки чартов занимают игры вроде FIFA STREET?*

ДАВИД И ГОЛИАФ: Все весьма канонично — маленький и верткий против большого и сильного.

ДЕРЖИСЬ В СЕДЛЕ! Используйте своего верного скакуна, чтобы не отстать от этой глыбы.

■ **Разработчик:** Reflections ■ **Издатель:** Atari ■ **Релиз:** Лето 2006

DRIVER 4: ЭТО РЕАЛЬНО!

Возвращение к корням и фотореалистичному Нью-Йорку.

Месяц назад вы прочли в нашем журнале первые новости о Driver 4 от Atari. Сейчас мы можем официально заявить, что такая игра в природе существует. Что-нибудь еще? Если честно, нет.

Atari повергла всю игровую общественность в состояние глубочайшего шок, НЕ представив Driver 4 на E3. Но когда наш самолет уже собирался приземляться на нашей исторической родине, они неожиданно заявили, что у игры Driv3r таки будет продолжение.

Они называют эту игру Driver 2006 (ага, в этом году ее лучше не ждать) и — если, опять же, верить Atari, этот брэнд вернет нас к истокам, то есть, в игре будет присутствовать хитроумное преследование искусственно-интеллектуальных противников, а также беспрецедентная динамика и физика машин. Действие новой игры будет разворачиваться в фотореалистичной версии Нью-Йорка, и нам даже пообещали свободу действий внутри отдельно взятого цетрального сюжета.

Итак, игра выйдет в 2006 году, на PS2, и в ней будет много гонок. Попробуем спрогнозировать, что еще ждет нас в Driver 2006...

PSM ГИПОТЕЗА *Нам нравится Driver, и даже, несмотря на то, что Driv3r явно не удалась, мы желаем разработчикам удачи. Если они займутся совершенствованием процесса вождения и не будут пытаться сделать улучшенную версию GTA, мы все будем просто счастливы.*

КТО В ОТВЕТЕ?

У руля по-прежнему Reflections, несмотря на то, что создатель Driver (и босс Reflections) Мартин Эдмондсон уходит из компании, чтобы делать какие-то новые проекты. Теперь всем заправляет второй после Мартина человек в компании (и по совместительству его брат) Гарет вместе с новой командой — и, учитывая год выпуска — у Atari будет куча времени, чтобы сделать что-нибудь выдающееся (или хотя бы пристойное).

ОДИН ГОРОД: ДВА ВРЕМЕНИ

Да, в игре будет только один город, но дополнительный масштаб можно организовать, используя Нью-Йорк прошлого. Представьте себе „Криминальное чтиво“ в декорациях „Назад в будущее“.

ТАННЕР? ЗАБУДЬТЕ

Мистер Картофельная голова мертв, мертвее не бывает. Так кто же будет новым персонажем? Мы знаем не больше вашего — можем только предположить, что персонажей предыдущих игр (в особенности Driv3r) использовать не будут.

А МОЖНО ЛИ ХОДИТЬ ПЕШКОМ?

Скажем прямо: лучше будет, если пешком вы ходить НЕ будете. И, очевидно, все к тому и идет. В конце концов, у Atari всегда были отличная физика и управление. А хождения в народ лучше все-таки оставить Rockstar.

А НАЗВАНИЕ?

Driver 2006 скорее напоминает рабочее название. Разумеется, после „гениальной“ Driv3r напрашивается еще более очевидный вариант — назвать игру DrIVer. Типа подставить вместо букв латинские цифры. Или им, опять же, захочется забыть Driv3r как дурной сон. Ну, так или иначе, а мы пока станем называть эту игру DrIVer. В конце концов, мы же сами до этого додумались.

DRIVER

ПОМОГИТЕ! У МЕНЯ ГОРИТ БЛОКНОТ!

На самом деле, мы настолько впечатлились Tomb Raider, что исписали три страницы убористым почерком, пытаясь перечислить все те новаторства и удачные находки, которые мы там узрели. Вот вам краткий конспект.

Возвращение Тоби Гарда.
Восхитительный эффект „размытия“.

Фантастическая новая кошка.
Больше никакого выравнивания прыжков!

В Ларе теперь в два раза больше полигонов.
Она умнее, чем сам игрок.

Reaching and stretching for handholds.
Любимые рукоятки и рычаги.

Весьма реалистичный ремень с амуницией.
Окружающий мир, с которым можно делать что угодно.

Возвращение в гробницы — ну, наконец-то!

■ **Разработчик:** Rockstar Toronto ■ **Издатель:** Rockstar ■ **Релиз:** Сентябрь 2005

THE WARRIORS

Классическое кино 70х оживает на PS2.

The Warriors, несмотря на глубоко зашитый в сознание ДНК Double Dragon, Streets of Rage и Final Fight, выгодно отличается от прочих „мордобитных" игр из-за возможности игрока отдавать приказы своей банде. Работает эта функция примерно так же, как в Conflict Desert Storm. Вы можете приказать своим соратникам защищать вас, стоять, идти или бить кому-нибудь морду. Последний приказ они выполняют явно охотнее.

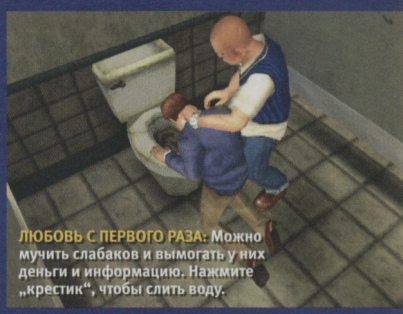
Во время демонстрации мы увидели, как игрок отдает команду „Мочить", стоя около магазина, после чего банда головорезов разбила окна, ворвалась внутрь и вынесла оттуда все, что было можно, включая владельца магазина. Еще командные движения очень здорово применять во время драк, к примеру, один держит, а все остальные бьют. Прямо как в кино.

Все пейзажи и декорации. а их в игре немало, можно разнести в клочья и использовать по собственному усмотрению. Например, из кирпичей получается отличное оружие, а вражеские банды время от времени оставляют на поле боя бейсбольные биты, которые тоже не помешают. Ваша задача, как и в фильме, заключается в том, чтобы пробраться через Нью-Йорк к своей штаб-квартире, добраться нужно в более-менее живом состоянии. Вам дана свобода действий в каждой из игровых локаций, однако сюжетная линия неумолимо ведет вас вперед, как и в Manhunt.

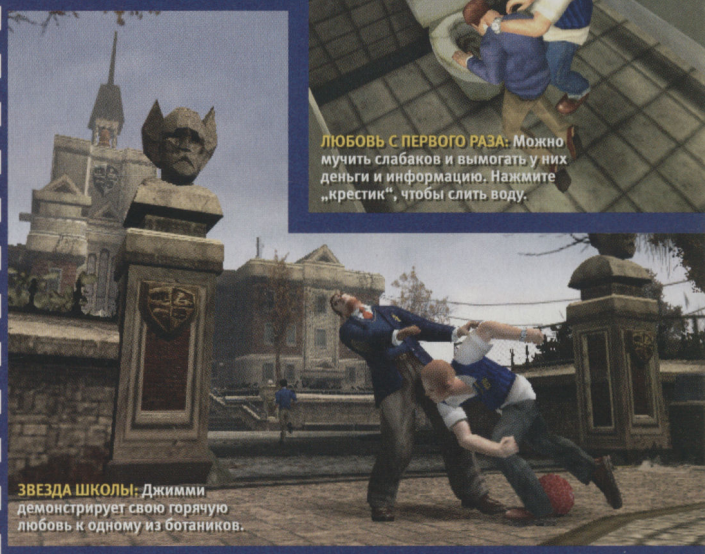
PSM ГИПОТЕЗА *Выглядит игра просто отлично — очень четкая графика, чуть ли не лучшая на PS2, да и содержание не подкачало. Одна из немногих игр на E3, которая надрала всем задницу. В прямом и переносном смысле.*

НОЧНАЯ СМЕНА: Встречайтесь и жестоко истребляйте другие банды на пути к свободе.

ПЕРВЫЙ ПАРЕНЬ НА СЕЛЕ: Ходите по территории и докапывайтесь до других (главное, чтобы не докопались до вас).



ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО РАЗА: Можно мучить слабаков и вымогать у них деньги и информацию. Нажмите „крестик", чтобы слить воду.



ЗВЕЗДА ШКОЛЫ: Джимми демонстрирует свою горячую любовь к одному из ботаников.

■ **Разработчик:** Headfirst ■ **Издатель:** Hip Interactive ■ **Релиз:** Зима 2006

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

У ужаса есть имя. И зовут его „кут-у-лу". Страшно, правда?

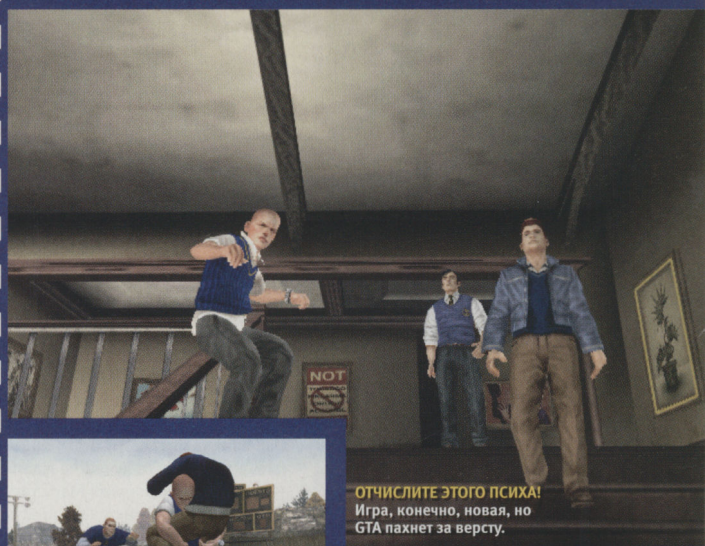
Демонстрация этой игры проходила где-то на задворках стенда Hip Interactive, и повергла в ожидаемый ужас, пожалуй, только нас, остальные это место просто не нашли. Игра являет собой смесь Silent Hill и Resi с режимом игры на двух человек, который весь из себя новаторский, дальше некуда. Самое странное, что больше никто до такого не додумался.

Вы управляете двумя персонажами и можете в любое время переключаться между ними. Мы смотрели, как команда из двух разнополых гуманоидов перелезала через заборы, нажимала рычаги, чтобы открыть двери и истребляла коренное население в лице зомби. В игре явно ощущает влияние Resi 4, в частности, в графическом оформлении, что, как можно догадаться, совсем неплохо.

Но самое интересное начинается, когда вы подключаете второй геймпад. Экран тут же делится на две части (на широкоэкранном телевизоре это выглядит просто великолепно) и два игрока играют каждый за своего персонажа. Одному из вас нужно отлучиться к холодильнику за пивом? Отключите геймпад, и игра, в свою очередь, опять включит искусственный интеллект.

PSM ГИПОТЕЗА *Графически игра выглядит, как любая другая игра от любого другого крупного разработчика (вот только делала ее маленькая английская студия Headfirst), а здешний режим игры вдвоем — это нечто куда более значимое, чем обычные недоделанные дополнения, которые мы так часто видим в других играх.*

ИСХОДНИКИ: Игра основана на страшилках Говарда Лавкрафта, повествующих о потустороннем мире.



СПОРТИВНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ: Иногда для разнообразия можно поиграть в футбол.

ОТЧИСЛИТЕ ЭТОГО ПСИХА! Игра, конечно, новая, но GTA пахнет за версту.

КЛАССНАЯ РАБОТА: В своих попытках самоутвердиться не забудьте про учителей и других хулиганов.

Разработчик: Rockstar Vancouver **Издатель:** Rockstar **Релиз:** Октябрь 2005

КАК ХОРОШО БЫТЬ ХУЛИГАНОМ

Rockstar возвращается в школу, создав симулятор получения образования, Bully.

Какая великолепная идея. Все события игры разворачиваются в школе: вы можете издеваться над учителями, бить слабаков, красть деньги на завтраки и делать все то, за что вас вызывали к директору в реальной жизни. И если геймплей из серии „фантазия становится явью“ кажется вам смутно знакомым, так это только потому, что перед вами следующая игра от Rockstar — разработчиков Grand Theft Auto.

Вы играете за юного Джимми Хопкинса, коротающего дни в Академии Булворт — это, если что, невдолбенных размеров территория, на которой располагается куча разнообразных строений и помещений, где можно показать себя. На карте отмечена следующая цель, но, как провести день, в конечном итоге решаете вы сами. Ходите на уроки, выполняйте задание, глумитесь над ботаниками, при этом старайтесь избегать ненужного внимания учителей и других, более крутых хулиганов.

Игра состоит, в основном, из драк, и наш хулиган экипирован массой ударов, пинков и тычков, которые можно комбинировать друг с другом. Специфика драк чем-то напоминает Def Jam, что вполне гармонирует с юмором на грани фола, которого в игре тоже предостаточно. К примеру, есть чудесный эпизод, когда вы отлавливаете очередного неудачника, засовываете его голову в унитаз...и у вас появляется опция „Нажмите „крестик“, чтобы спустить воду“. Ну не прелесть ли?

Уровень, который мы видели, повествует о крайне странном задании, которое вам дал учитель — надо уничтожить любимый фикус одного из учеников. Но, как вы догадываетесь, этот самый ученик не собирается сдавать фикус без боя...

Графически игра выглядит безупречно, технология явно позаимствована из San Andreas, но выглядит несколько более четко и плавно. Сам герой, Джимми Хопкинс сделан, так сказать, на пять, отличная комбинация хамоватого гопника и — что важно — обаятельного воришки. Но помните, чем хуже вы будете себя вести, тем больше у вас шансов нарваться.

Единственный вопрос, который нас по-прежнему мучил по окончании демонстрации „А можно ли будет встречаться с девчонками?“ Ответ — „Да“. Зыко.

PSM ГИПОТЕЗА *Игра получит рейтинг „с 12 лет“, так что особых зверств ждать не приходится, но сюжет, степень свободы и действие гениальны и без того. Если вам еще нет 18, и все прелести San Andreas вам пока недоступны, значит, ваши молитвы были услышаны.*

GTA против BULLY

Несмотря на оригинальную идею, некоторые сходства с другими играми от Rockstar здесь все-таки имеются ...

Акселератор ОБРЕЗКИ

SHADOW THE HEDGEHOG

Эта игра напоминает прошлогоднюю Sonic Heroes и еще больше напоминает классического Соника, однако, с некоторыми изменениями. В игре много беготни на бешеных скоростях мертвых петель.

BUZZ! THE MUSIC QUIZ

Смешная, но очень неторопливая викторина Buzz! выходит с набором реальных игроков, так что вы всей семьей можете отвечать на вопросы „прямо как в телевизоре“.

EYETOY KINETIC

Видеоигры превратили вас в амебу? Настало время оторвать задницу от кресла и немного размяться. Kinetic — это игра про спортивные тренировки, которая позволит вам быть в отличной форме.

MARVEL NEMESIS:

Это игра из серии „побей всех“, сделанная на движке Def Jam рассказывает о том, как существа, похожие на Росомаху и Человека-Паука дерутся с врагами, созданными EA, The Imperfects.

TAXI DRIVER

Сделанная по мотивам достаточно жестокого фильма Мартина Скорсезе....эта игра...ну...совершенно идиотская. Тупой экшн с вкраплениями экзекуций, устраиваемых Бемани.

ОЛЕ-ОЛЕ: На полное лицензирование рассчитывать не стоит, но комплектация ожидается неплохая.

■ **Разработчик:** Konami TYO ■ **Издатель:** Konami ■ **Релиз:** Ноябрь

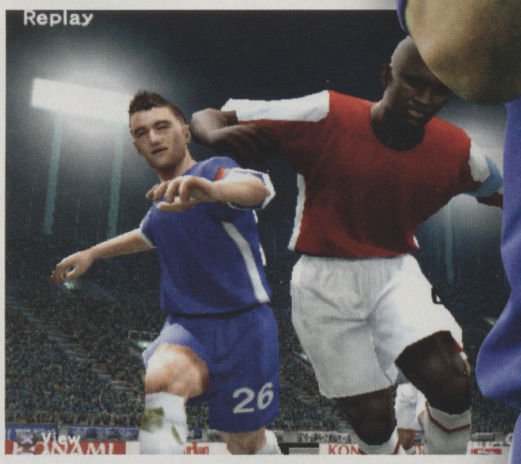
PRO EVO 5

Снег? Nippon Challenge 2006 года? Вот горячие новинки японской версии PES5, в которой пуля — дура, а stealth — молодец.

К сожалению, мы ничего не знаем о российских командах и том, будут ли они представлены в этой игре, так что можем рассказать вам только о Шунсуке Накамура — японской звезде Winning Eleven 9 и (что нам несколько ближе) Джоне Терри — капитане Челси (он на скриншоте справа) — эти двое в игре будут совершенно точно.

PES5? Сведения у нас есть только о японской версии, в ней будут две новых позиции — Second Top (это, к примеру, второй по значимости бомбардир Пол Сколс) и Wing Back (к примеру, Эшли Коул). Новые погодные условия будут включать в себя снег (белые площадки, оранжевые мячи, пар изо рта и белые медведи на трибунах). Мастер-лига будет улучшена новыми нюансами развития игроков и атрибутами мотивации. Также в японскую версию игры войдет режим „Go for 2006“, который позволит вам вывести японскую сборную на Чемпионат Мира. Еще в игре наличествует онлайн-режим, позволяющий вам сыграть в Мастер-Лиге вместе с другом против какого-нибудь достойного (или не очень) соперника. Новые показатели игроков (да, Петр Сеч больше не будет таким неудачником, как в PES4) и ролики для каждого игрока (как у Роналдиньо в WE8: LE) прилагаются.

PSM ГИПОТЕЗА *Пока мы это все писали, у нас должны были появиться скриншоты из PES5, но за два часа до дедлайна их все еще не было, так что пришлось перенести эту красоту в следующий номер. Так или иначе, PES5, скорее всего, вас не разочарует, а наши загребущие руки доберутся до нее уже через месяц.*



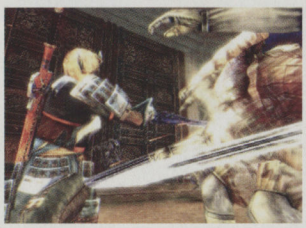
■ **Разработчик:** Capcom ■ **Издатель:** Capcom ■ **Релиз:** Ноябрь 2005

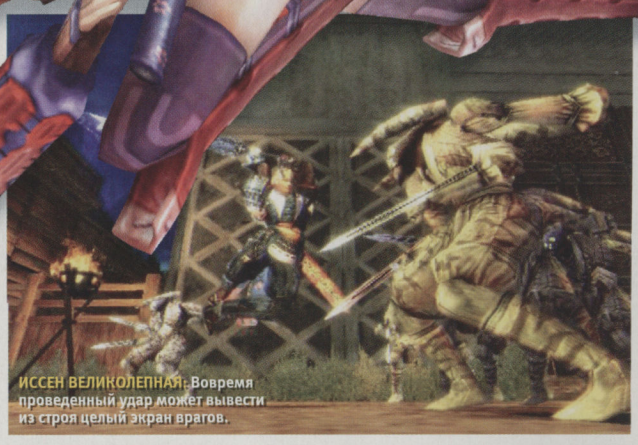
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Особо ярым поклонникам это вряд ли понравится — но Onimusha неуклонно превращается в хак-энд-слэш, населенный капустой.

Если честно, Dawn of Dreams чем-то напоминает нам фильм „Жестокие намерения 2“, взятый в соседнем кинопрокате. Вы осознаете, что это продолжение любимого фильма, но все равно не можете понять, кто решил, что оно должно быть именно таким, и, что самое главное, почему вместо Сары Мишель Геллар здесь играет Эми Адамс. Вот и тут то же самое — невероятно крутого самурая Акечи Саманосуке заменили на недоделанного красавчика Соки, который явно не прошел отбор в очередной бойз-бэнд, а на место Жана Рено из Onimusha 3 вообще поставили качан капусты на веревочке. С одной стороны, Dawn of Dreams, конечно, недостает головокружительного ощущения свободы, голливудских талантов категории „Б“ и невероятного CGI ее предшественницы — но это компенсируется более напряженными боями и навороченной ролевой системой апгрейдов.

Если вкратце, перед нами попытка Capcom создать достойного противника для Dynasty Warriors — сложные бои, мини-игры на время и многочисленные апгрейды (для базовых атак, магии и т.д.). Игра начинается с великолепной битвы против демона полноэкранных масштабов, с кинематографичным пейзажем и прочими красивостями. Потом Соки набредает на какую-то безликую деревушку, продираясь сквозь все тот же кинематографичный пейзаж, борется со своим таинственным прошлым (в котором его не взяли в бойз-бэнд), слушает советы качана капусты на веревочке (может быть, это какой-то родственник стража Темного Королевства из Onimusha?) и ссорится со своей случайной союзницей — женщиной-воином Джагйу Джубей (вот она точно родственница мифического персонажа из Onimusha 2).





ИССЕН ВЕЛИКОЛЕПНАЯ: Вовремя проведенный удар может вывести из строя целый экран врагов.

ДЕЖА ВЮ: Возвращение ребят в шляпах из оригинальной Onimusha.

PSM ГИПОТЕЗА *Невероятная (на наш взгляд) Onimusha продавалась не особо хорошо (по крайней мере, ей не удалось окупить свой практически голливудский бюджет), так что, по всей видимости, Capcom пытается тупо скопировать стиль Dynasty Warriors, которая, несмотря на то, что уже лет сто не менялась ни на йоту, по-прежнему продается в Японии миллионными тиражами. Поклонникам игры понравятся новые атаки Иссен (смертоносные комбинации, уносящие жизни сразу нескольких противников) и сложные апгрейды, но это вряд ли примирит нас со смазанным CGI, менее харизматичными персонажами и отсутствием масштабности.*

■ **Разработчик:** Sega ■ **Издатель:** Sega ■ **Релиз:** 2006 год

SEGA — СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ

„Next Gen Demo“ от Sega стал единственным роликом, который демонстрировали за закрытыми дверями. Это, однако, не помешало ему потрясти всю игровую ...ественность переработкой ...од PS3 Virtua Fighter, After Burner и House of the Dead. Демо-ролик VF показал, как старый добрый Акира демонстрирует нам приемы старого доброго самбо.

Световые эффекты и тени выглядят просто идеально. Не говоря уже о выражении лица самого Акиры и анимации.

Afterburner выглядит не менее впечатляюще — бомбардировщик летит над просторами чьей-то необъятной родины. Жаль только, что при приближении камера начинает показывать практически предыдущую версию Afterburner.

Следующим экспонатом стала Chrome Hound — весьма реалистичная игра в стиле Gundam. Толпа роботов размером с дом маршировала по железнодорожной станции. Особенно нас потрясло освещение. При ярком солнечном свете все металлические части выглядели почти как настоящие.

Потом нам показали демо House of the Dead с, пожалуй что, самыми реалистичными (и это пугает) зомби за всю историю видеоигр. От сцены, в которой игрок спускается по узкому коридору, а зомби в это время пытаются до него добраться, бросаясь на пластиковые стены, у нас, честно говоря, затряслись поджилки. Вы даже можете увидеть, как гнется этот пластик, искажая отражение вашего персонажа

И, наконец, нам показали Sonic следующего поколения, больше всего он напоминает отрендеренные ролики из предыдущих частей себя же. Соник по-прежнему нарисован вполне мультяшно, но уровень мультипликации уже вполне сравним с Историей игрушек 2.

■ Разработчик: Ubisoft ■ Издатель: Ubisoft ■ Релиз: Зима 2005

KING KONG

Мы видели Кинг-Конга. Скриншотов у нас нет, но не волнуйтесь — мы вам все про него расскажем

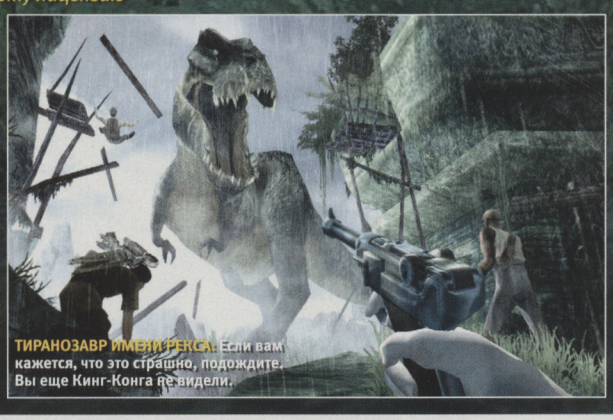
Мы любим хэппи-энды. Разработчики Primal land 24 и разработчики Beyond Good and Evil заполучили King Kong — одним словом, талантливые люди таки добыли мега-бюджетную лицензию и собираются сделать хит. И, судя по нашим впечатлениям от товарища Конга в действии, хит у них, таки да, получится.

Можем сказать честно и прямо, Кинг-Конг выглядит, как гигантская, покрытая шрамами горилла, двухсот лет от роду. И когда он ломится, круша деревья, прямо на нашу камеру с видом от первого лица, возникает желание убежать как можно скорее и как можно дальше.

Ну да, это шутер от первого лица, а вы чего хотели? Главным героем у нас работает Джек Блек — но играть вы будете попеременно, то за Джека Дрисколла — главного героя фильма, то за самого Кинг-Конга. А если играть за него, появляется вид от третьего лица, и камера начинает следовать за зверем, пока он, то есть, вы, ломитесь через джунгли. Для драк используется вид сбоку, а когда вы сходитесь в битве один на один с Ти-Рексом, ощущение такое, что на экране происходит битва двух небоскребов. Отличный ход, на наш взгляд. Вы играете за противоположные звенья пищевой цепи, если можно так выразиться. Джек пытается выжить в мире, населенном динозаврами, гигантскими насекомыми и, конечно же, огромными гориллами, а Кинг-Конг в это время уничтожает и поедает все, что попадается ему на глаза.

PSM ГИПОТЕЗА *Мы знаем, что Мишель Ансель и его команда могут делать отличные игры, и то, что им дали эту лицензию — просто невероятное везение. Будем надеяться, что игра за двух разных персонажей позволит им в полной мере продемонстрировать всю свою гениальность. Жанр кинолицензий давно пора спасать, и кто же, если не они?.*

РАПТОР — УБИВАЕТ ВСЕХ НАПОВАЛ: Кажется, копьем от этих тварей не отмахаться.



ТИРАНОЗАВР ИМЕНИ РЕКСА: Если вам кажется, что это страшно, подождите. Вы еще Кинг-Конга не видели.

■ Разработчик: Neversoft ■ Издатель: Activision ■ Релиз: Октябрь 2005

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Хорошая, хотя и кощунственная седьмая часть игры о бывшей легенде. Ему (в смысле, легенде) уже стукнуло 37 лет, между прочим.

То, что SSX: On Tour делает для лыжников, THAW делает для байкеров — объединяет две воюющие фракции для общего блага. Может быть, байкеры и скейтбордисты не так ненавидят друг друга, как лыжники и сноубордисты, но, на наш взгляд, это просто очередной циничный способ заполучить побольше покупателей. Судя по всему, в тех частях игры, где речь идет о велосипедах, используется переделанный движок Matt Hoffman.

Другое кардинальное изменение заключается в том, что перед вами теперь простирается весь Лос-Анджелес — поуровневая система канула в небытие, вместо этого мы получаем очередной реверанс в сторону GTA.

Сходство этим не ограничивается, в игре появилась парикмахерская и магазины, забитые брендовой одеждой — видимо, это некая попытка воспроизвести «микротранзакции» с Xbox 360, где можно покупать «индивидуальные» кепки/обувь/балахоны. Но по сути дела ничего не изменилось, вам по-прежнему придется прыгать через большую надпись ГОЛЛИВУД и выполнять массу других трюков. С настоящим скейтбордингом это все, конечно же, не имеет практически ничего общего.

ИСТОРИЯ ОДНОГО ГОРОДА: В Лос-Анджелесе можно найти большой ассортимент дорожных покрытий. Все для вас, как говорится.

PSM ГИПОТЕЗА *Извините нас за консерватизм. Разумеется, если вам плевать на коммерциализацию/идиотизацию скейтбординга, как такового, THAW вполне стоит тех денег, за которые продается. THUG2 нам нравился — а суть игры, как уже было сказано, практически не изменилась.*

UPDATE!

ДА, МЫ УЖЕ ПРО НИХ ПИСАЛИ! НО ТЕПЕРЬ МЫ В НИХ ЕЩЕ И ИГРАЛИ!

SOCOM 3

Забудьте про недоразумение под названием SOCOM 2, третья часть — это полноценный сиквел с огромными пространствами, улучшенным графическим движком, и, что приятнее всего, с новым транспортом, в том числе, танками и лодками. И даже плавать можно. Респект, одним словом.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Нет, это не стратегия, как вам могло показаться. На самом деле, это очередное мочилово в стиле Dynasty Warriors — геноцид и все такое. Практически Ридли Скотт, только для PS2. Круто.

STARCRAFT: GHOST

Ghost находился в разработке с 2002, что удивительно, потому что выглядит она как-то удручающе. Тем не менее, разработчики объявили о том, что в игре будет онлайн-режим со всеми любимыми нами режимами.

MARK ECKO'S GETTING UP

Эта игра от Atari появится в продаже в сентябре, а выглядит вполне пристойно уже сейчас. Над ней поработали 65 настоящих граффитчиков, а это чего-то стоит.

FROM RUSSIA WITH LOVE

На самом деле, летать на джетпаке совсем не так весело, как нам казалось. А это значит, что на новом Бонде можно начинатьставить крест.

ВСЕХ ПОСЧИАТЛИ

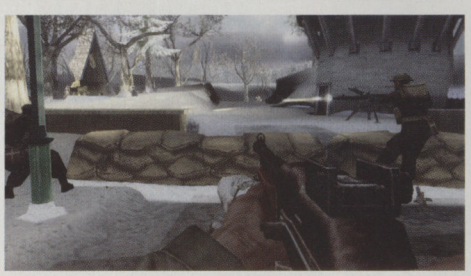
Народный хит-парад в журнале PSM. Выпуск первый.

Как известно, лучшим барометром пользовательских вкусов являются отнюдь не писаные высоким штилем рецензии в специализированных изданиях, а самые банальные результаты продаж. Вы можете сколь угодно долго объяснять людям, почему игра А лучше игры Гэ, но если игра Гэ продается значительно лучше, то, значит, люди сделали свой выбор именно в ее пользу. А клиент, как известно, всегда прав.

„Народный“ хит-парад („Горбушка“*) 04.07–17.07

1. **Tekken 5** (Софт Клаб)
2. **God of War** (Софт Клаб)
3. **GTA: San Andreas** (Софт Клаб)
4. **Star Wars: Эпизод III. Месть Ситхов** (Софт Клаб)
5. **Medal of Honor: European Assault** (Софт Клаб)
6. **Killzone** (Софт Клаб)
7. **Need for Speed Underground 2** (Софт Клаб)
8. **Midnight Club 3: DUB Edition** (Софт Клаб)
9. **Gran Turismo 4** (Софт Клаб)
10. **Ratchet and Clank 3** (Софт Клаб)

* По данным компаний Vellod Impex и GamePark.



ЧЕМ ЗАМЕНИТЬ ОХОТУ НА МАМОНТОВ?

В России появился Jackfon!

Азартные игры — это, конечно, вредно. Как минимум, для психики и семейного бюджета. Однако потребность в адреналиновых выбросах у людей никуда не девается, равно как никуда не девается и потребность растормошить сидящую в каждом из нас жажду азарта. В первобытные времена этот вопрос не стоял так остро, поскольку любой пробегающий рядом с пещерой мамонт обеспечивал покрытие недельной потребности людей, как в адреналине, так и в азарте. А что же делать в таких условиях современному городскому жителю? Идти за азартом в казино? Да все как-то после работы/учебы лениво. Хочется или подобно коту Матроскину растянуться на диване перед телевизором, или отправиться в кафе, или рвануть на речку. К тому же настоящее казино — это штука такая, недешевая, можно ведь и без штанов остаться.

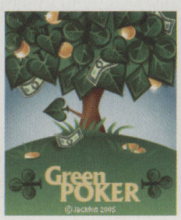
Выручить всех любителей азартных игр собирается открывшееся 10 июня мобильное казино Jackfon. Путем нескольких нехитрых манипуляций вы загоняете вовнутрь своего телефона рулетку, покер, блэк-джек, слотс, тотализатор и еще массу не менее интересных вещей.

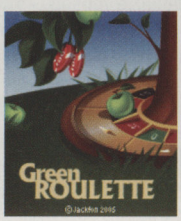
Вот, что говорит по этому поводу официальный пресс-релиз. „Игру можно загрузить в виде приложения на любой мобильный телефон, выпущенный компаниями Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Motorola, LG и Samsung за последние два года — для этого достаточно отправить сообщение на короткий номер или скачать ее через Интернет. Игра может идти как „На Деньги“, так и „Для Развлечения“ на виртуальные очки. Пополнение баланса осуществляется при помощи платежных карт JackfonCard, а так наличными в офисе компании, пластиковыми картами, платежами Rapida, Яндекс.Деньги, WebMoney, FirePay. Вывод денег позволяет зачислить деньги на большинство платежных систем, и, самое главное, наличными в офисе Jackfon.

Регистрация игрока в системе происходит за несколько секунд — пользователь получает пароль в виде SMS-сообщения на телефон, с которого он планирует играть. Таким образом мы гарантируем высокий уровень безопасности — только игрок может распоряжаться своим счетом.

Система Jackfon способна обслуживать одновременно до 500 игроков, при средней скорости обработки запросов не более 0.1 секунды“.

Согласитесь, звучит заманчиво! Подробностей об уникальном проекте накопилось уже так много, что уместить их все в одну небольшую заметку нет никакой возможности. Заходите лучше сами на www.jackfon.ru, если заинтересовались. Увидите все воочию.





PSP Акселератор

22 HOT SHOTS GOLF

Также будет известна как Everybody's Golf, но только после европейского релиза. А пока что читайте рецензию на американскую

23 RENGOKU

Японские пользователи любят игры, в которых много-много роботов, дерущихся друг с другом в узких коридорах. Все остальные пользователи недоумевают. А вот кому

24 SMART BOMB

BOMB Какой провод нужно резать, когда до взрыва осталось пять секунд? Правильно, любой.

ТОНИ КИПРИАНИ : Это Тони из GTA3. Говорят, на портативной консоли он будет несколько компактней.

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Забудьте про линейные миссии и графические компромиссы, это будет полноценная GTA, только для PSP. Плюс некие потенциально приятные новости о саундтреке.

Тони Сиджей? Клод? Или, может быть, Каталина? Не угадали! Главная новость Liberty City Stories заключается в том, что играть вам придется не за кого-нибудь, а заТони Киприани. Если помните, он попадался вам в одном из эпизодов GTA3. Что, не помните? Ладно, напоминаем — это толстый гангстер в Бистро St Mark, который дает вам задание покрошить Триаду до того, как вы встретитесь с Доном. Как так не хотите играть за этого урода? А придется, батенька, придется. Дело все в том, что действие Liberty City Stories будет происходить за три года до событий, описываемых в GTA 3 (в 1998 году), и наш старик Киприани еще не будет напоминать комплекцией Тони Сопрано. По сюжету он только что вернулся из добровольной ссылки после выполнения какого-то нелицеприятного задания для Дона Сальваторе и, что весьма характерно, далеко не все в Либерти Сити рады его видеть..

Теперь пятиминутка хороших новостей. Самая главная хорошая новость заключается в том, что нам предстоит знакомство не с кастрированной версией GTA (в прошлом месяце наши источники сообщали, что игра будет поделена на линейные уровни — эти источники мы уже ликвидировали), а полноценная игра с нашей любимой свободой передвижения. Практически все, что можно было делать на PS2, вы сможете делать и здесь — угонять машины, выполнять безумные трюки, изменять внешность ... Сопутствующая процессу достойная графика и детализация также останутся на положенных им местах. Конечно, без компромиссов не обошлось — пришлось ужать ролики и брифинги. Детализацию текстур также немного уменьшили — хотя на экране PSP это практически незаметно.

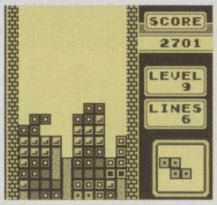
Продолжительность миссий была адаптирована под портативность консоли — примерно две с половиной минуты на каждую против пяти на PS2 — к тому же, вам придется выполнять их где ни попадя: в автобусах, поездах и даже на остановке треклятого 17 маршрута. Задания будут вполне стандартными — уничтожать Триад (с заходом в любимый магазин), взрывать пуленепробиваемые машины и ездить в других машинах, загруженных взрывчаткой, на время. Еще вы сможете погонять на мотоциклах, спортивных машинах и чоппера — в GTA3 такого не было. Помимо всего прочего, для Liberty City Stories была адаптирована система определения цели — увеличилась точность и скорость выбора цели. Черт, такое ощущение, что Rockstar подслушивает наши мысли.

PSM ГИПОТЕЗА *Самая главная новость — возможно, вы сможете составлять собственный плейлист для радиостанции, используя карту памяти своей PSP. Это пока не точно, но, говорят, что принцип будет такой же, как в GTA для Xbox. С многопользовательскими опциями все намного печальнее, как, впрочем, и в остальных играх серии, но Rockstar клянется и божится, что лучше игры для PSP свет еще не видел.*

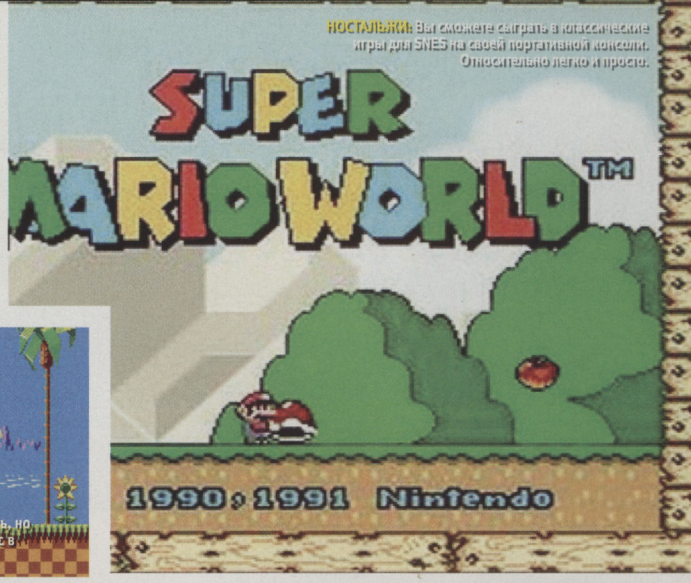
// ПОЛНОЦЕННАЯ ИГРА С НАШЕЙ ЛЮБИМОЙ СВОБОДОЙ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ //

СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

На E3 мы поиграли в шутеры от Konami, но без двух аналоговых джойстиков нам было, мягко говоря, неуютно. К счастью, опции управления-таки позволяют настроить обзор и движение. Более или менее. Но, судя по всему, шутеры на PSP будут входить в высшую категорию сложности ...



СТАРИК СОНИК: Сложно поверить, но когда-то эта графика вогнала нас в восторженный ступор.



НОСТАЛЬЖИЯ: Вы сможете сыграть в классические игры для SNES на своей портативной консоли. Относительно легко и просто.

TOCA THE TOWN

Мы модифицировали поездки в NFSU: Rivals, и ездили по бесконечным мертвым петлям в Ridge Racer, но где, спрашивается, хоть одни реалистичные гонки. Ну вот, к примеру, TOCA Race Driver 2. Она выглядит почти так же, как собственная PS2-версия и плотно занимает нишу реалистичных автогонок на платформе PSP. В ассортименте имеются ралли, гонки по ледяным трассам и гонки JCB 24 часа. Ладно, последнее мы придумали, но общее представление вы, так или иначе, получили. Учитывая оснащенность TOCA Race Driver 2 Wi-Fi-режимом, не откроем Америки, если сообщим, что вы сможете соревноваться с восемью другими игроками.

БЕСЦЕННАЯ КЛАССИКА БЕЗ ЦЕННИКОВ!

Мы этого, конечно, не одобряем... Но Интернет становится новым источником бесплатных игр для PSP. Гхм...

Теперь на PSP вы сможете поиграть в игры с более старых систем, включая SNES, MegaDrive и GameBoy, скажем спасибо кодерам-любителям. На самом деле, уже имеются эмуляторы для, по меньшей мере, 30 систем. Они позволяют владельцам PSP скачивать и играть в сотни классических игр. Желающие с ходу хочет назвать это пиратством, вспомните о том, что никто и никогда больше не продаст ни одной копии ни одной из этих игр — консоли, под которые они были сделаны, давно канули в Лету. Так неужели игры (среди которых есть несомненные шедевры) должны последовать за ними?

Впрочем истовые борцы за чистоту копирайта — не единственная проблема эмуляторов на PSP. Многие из них работают очень медленно (выдавая чуть больше 20 кадров в секунду), несмотря на практически ежедневные апдейты. К тому же, эти эмуляторы совместимы только с ПО версии 1.0. То есть, те несчастные, которые проапгрейдили операционную систему до версии 1.51 или стали дожидаться европейского релиза, лишены этого великолепия. Впрочем, доблестные хакеры продолжают нести свой нелегкий крест, так что, может быть, все еще впереди.

А ведь, наверное, правда здорово поиграть на PSP в старую добрую Mortal Kombat II или Tomb Raider: Curse Of The Sword, черт возьми! Как это сделать? Элементарно, просто вбейте в строке поиска „Гугла“ „PSP emulators“ или „PSP roms“. Только мы вам этого, ясное дело, не говорили.

PSM ГИПОТЕЗА *Разумеется, мы покупали PSP совершенно не для этого, но никто не может помешать нам погрузиться в пучины ностальгии. К тому же, игроки помладше могут сами проверить, были ли тогда игры лучше, а деревья выше (на самом деле, не были)...*

ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ

К европейскому релизу PSP Sony выпустит 19 фильмов. Один другого ужаснее.

Отличные новости для любителей кинематографа — к европейскому релизу PSP Sony выпустит 19 фильмов в формате UMD — SWAT, „Хеллбой“, „Обитель Зла: Апокалипсис“, „Плохие парни“, „Однажды в Мексике2 и „Противостояние“. На самом деле, единственные фильмы, которые не вызывают у нас истерических конвульсий, — это романтическая комедия с Уиллом Смитом „Правила съема“, и шедевр кинематографии „Танцуй, пока молодой“. Что это? Скажем так, „Восьмая миля“, только про танцы и без Эминема. И ничего, что на imdb.com ему поставили 1,9 из 10 — наверняка, это недооцененный шедевр. Что же касается величайшего актера всех времен и народов Айс Кьюба и фильма „Мы уже приехали?“ ... цензурные мысли у нас заканчиваются.

PSM ГИПОТЕЗА *Не расстраивайтесь, в Америке на UMD собираются выпустить порядка 95 фильмов, в том числе и стоящие, к примеру, „Из 13 в 30“, „Большой папочка“, „Бар Гадкий Койот — режиссерская версия“ и „Мы уже...“, извините, мы имели в виду „Хищник“, „Город грехов“, „Охотники за привидениями“ и „Отряд Америка: Всемирная полиция“. Уже лучше? Вот и мы про то же.*

„ВЫ НЕ ОСЛЕПНЕТЕ, ЧЕСС СЛОВО“

PSP PES: НИКАКОГО КОСОГЛАЗИЯ!

Ходят слухи, что PES на PSP будет использовать так называемую „умную камеру“, которая приближает картинку. Не волнуйтесь, большую часть времени камера будет показывать все в штатном режиме, так что вы сможете нормально выбирать пасы и вообще играть так, как привыкли. Однако во время особо жарких баталий она будет приближать изображение. Если верить нашим источникам, выглядеть это будет как нечто среднее между PES2 и PES3. Вот и все новости — если не считать того, что японская версия игры появится в ноябре. Вы же понимаете, как нас это греет. Мы бы, со своей стороны, не отказались от совместного режима PS2/PSP для Высшей Лиги (или хотя бы от миниигр по тренировке и продаже игроков). И не надо смеяться — продюсер Сибасс сказал нам по секрету, что он подумывал о такой возможности еще полгода назад.

СЭР ГЕНРИ: Пока неизвестно, что ждет нас на PSP — PES5 или совершенно новая версия.

НАГРАДА ЗА ВЕРНОСТЬ ОТЕЧЕСТВУ

Hot Shots предоставляет игроку систему бонусов, почти как ваш любимый супермакет. Если вы сыграли за одного и того же игрока несколько раундов, это повышает так называемую шкалу „верности“. Когда значение увеличится до максимального предела, вам выдадут дополнительные опции. Таким образом вы можете уменьшить или увеличить силу удара, используя соответственно „кружок“ и „треугольник“. Еще вы сможете открыть специальные удары и некий, не открываемый обычными методами, контент (персонажи, площадки и т.д.).

ПОВЕРЬ В НЕЕ... И ты получишь в награду полмира и новые коньки в придачу.

ВАШ ЛИЧНЫЙ ПИТЧЕР: Всяческие интересные удары можно освоить, если хранить верность одному игроку.

HOT SHOTS GOLF: OPEN TEE

Странная получилась штука — Тайгера Вудса уделала... толпа мультяшных персонажей.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Sony
Издатель: Sony
Игроков: 1-8
Карта памяти: 736 Кб

ПАСПОРТ
Спорт
Вмногером
Аддикция
Легко

ВКРАТЦЕ
■ Многопользовательская игра на восемь человек через Wi-Fi.
■ Можно изменять внешность игрока, его головной убор, ботинки и даже зонтики.
■ Попробуйте пройти шесть уникальных игровых площадок!

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„Флойд Саттерли Руд — очень хороший игрок в гольф. С 1963 по 1964 год он прошел 3397,7 миль по территории США, играя в гольф. За это же время он сделал 114737 ударов. Маньяк.“

Учитывая, что Tiger Woods 2005 на PSP наших надежд не оправдала, нам больше ничего не оставалось, кроме как возложить их на Hot Shots Golf. И, как ни странно, мы не просчитались. Вы будете смеяться, но здешние мультяшные игроки ничтоже сумняшеся спихнули Тайгера Вудса с пьедестала.

Как мы уже писали в предыдущем номере, после переноса на PSP Tiger Woods 2005 стала хромать на обе конечности из-за проблем с управлением. Использование правого верхнего шифта для увеличения сила удара подразумевало, что игрок был вынужден постоянно держать PSP под каким-то невероятным углом — а аналоговый джойстик вообще имел тенденцию ломаться прежде, чем вы доходили до первой лузы. К счастью, в Hot Shots дела обстоят намного лучше. На самом деле, даже самые криворукие игроки могут здесь загонять мяч в лузу без использования такой-то матери. Все делается одной кнопкой — „крестиком“. Вы нажимаете его один раз, чтобы шкала силы удара пришла в движение, второй раз, чтобы установить значение силы и третий, чтобы наконец-то нанести удар. Элементарно, дорогой Тайгер. Впрочем, удивительная простота управления не единственное весомое достоинство Hot Shots Tee. Буквально все, начиная с того, как ваш мальчик с клюшками кричит „хороший удар“ и заканчивая тем, как ваш крохотный персонаж идет по полю за мячом, — продумано и прорисовано до мелочей. А к хорошему, как известно, быстро привыкаешь, поэтому вскорости вы рискуете обнаружить у себя серьезную Hot Shots-зависимость. Если не верите, спросите девушку одного из наших сотрудников, которая на протяжении четырех часов повторяла одну фразу „Ну я еще разок“. А что бы было, если бы не села батарейка? Короче говоря, Hot Shots есть чем вас занять. Да и мини-игры тут поинтереснее, чем сами понимаете где. А еще есть режим соревнования, в котором можно открывать новых персонажей, новые шмотки, навыки и площадки, выполняя разнообразные задания, к примеру — вам нужно будет победить оппонента или пройти площадку за определенное количество ударов. В общем, дел куча.

Hot Shots — это игра, в которую мы, пожалуй, с удовольствием сыграем еще пару раз, когда появится европейский релиз и она станется называться Everyone's Golf. Да, в нее, кстати, можно играть через Wi-Fi. Ввосьмером. Понял, Тайгер? **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Элементарная, но очень увлекательная игра. - Забивать несколько сложно, но это не портит впечатления.	+ Симпатичные персонажи. - На некоторых поверхностях мячик катается практически со скоростью света.	+ Мальчики, носящие клюшки, разговаривают как Мартин Принц из Симпсонов. - Ремарка „Отличный удар“ надоедает достаточно быстро.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
На то, чтобы побить свои нынешние рекорды на каждой из площадок, у вас уйдет несколько месяцев. Про Wi-Fi мы вообще молчим.
МИНУТЫ — ГОДЫ

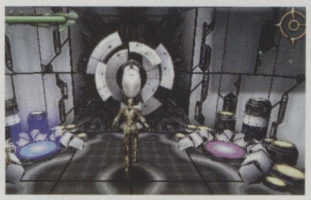
ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
TIGER WOODS

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
MERCURY

Если бы в этой игре было побольше мини-игр, она была бы еще лучше. Впрочем, мы хотим слишком многого. В любом случае, она понравится даже заядлым гольфоненавистникам.

81

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Наверное, вам покажется, что это похоже на морского конька, который зачем-то решил притвориться генералом Гривусом, но на самом деле — это самый настоящий босс.



СИМВОЛЫ СТАТУСОВ

Один из немногих приятных моментов в Rengoku — это система апгрейдов а-ля ролевые игры, отображаемая на экране статуса. Самый надежный способ улучшить собственное самочувствие — это собирать Elixir Skins, которые вываливаются из мертвых оппонентов. По ходу игры вы сможете улучшить свое оружие и прикрепить его на разные части собственного тела. „Квадратик“ и „кружок“ отвечают за руки, „крестик“ — за ноги, а „треугольник“, соответственно, за голову. Мечи, правда, на голову крепить нельзя. А жаль.

КАКАЯ БОЛЬ, КАКАЯ БОЛЬ: Выглядит сложно, правда? Потому что так и есть. И это лучшее, что есть в игре.

ЯЗЫК ТЕЛА: Эти иконки в нижней части экрана показывают, какие части своего тела вы вооружили.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Hudson Soft
Издатель: Konami
Игроков: 1-4
Карта памяти: 1024 Кб

ПАСПОРТ
Роботы
Sci-Fi
Запакуйте обратно
Свежо

ВКРАТЦЕ
- Беспроводной многопользовательский режим, от одного до четырех человек.
- Торгуйтесь с друзьями, чтобы улучшить свои способности.
- Графика от Юна Суеми.

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„Римская католическая церковь полагает, что чистилище — это место, куда человек попадает сразу после смерти. Там он переживает страшные мучения, которые должны очистить его душу перед отправкой в Рай. Такие дела.“

RENGOKU: TOWER OF PURGATORY

Поиграйте в это подольше и вы натурально почувствуете себя в Чистилище.

Удивительно, с какой завидной периодичностью люди умудряются запарывать хорошие идеи. Снукер, безалкогольное пиво, игра Stolen, группа Stereophonics — в теории все это выглядело замечательно, а вот на практике превратились срам сказать во что. Вместо того, чтобы схватить за горло с воплем „Ну-ка живо обратил на меня внимание!“, эти вещи вгоняют вас в тоскливый ступор, граничащий с комой.

В общем, так, Rengoku — это игра про робота, который прорубает себе дорогу на вершину огромной башни — собственно башни чистилища, — а другие роботы пытаются ему в этом помешать. И вроде бы, это должно было быть безумно интересно — эдакая большая вертикальная версия Onimusha с робототехникой в главной роли. Но это то, чем Rengoku должна была стать, на самом же деле мы получили тоскливый слэшер/шутер с идиотским управлением и бесцветным антуражем. Играть в нее примерно так же интересно, как слушать вопли фанатов Спартака под окнами в три часа ночи.

И главное, что со временем ничего не меняется. Вы берете оружие, открываете двери и деретесь с кучей одинаковых роботов в комнатах, забитых одинаковыми ящиками. Сами бои невыносимо тяжеловесны — вы выбираете цель, стреляете из оружия с помощью кнопок „крестик“, „квадратик“, „треугольник“ и „кружок“. Проблема, однако, заключается не в стрельбе, а в движении, ибо двигаться можно только с помощью крестовины — а это очень сильно снижает маневренность, которой ваш робот похвастаться не может изначально. Джойстик же используется для управления камерой. И если вам, не дай бог, захочется оглядеться по сторонам, и вы уберете палец с крестовины, ваш робот встанет как вкопанный и тут же вполне заслуженно получит по голове. Интересно, а разработчики знают о таком явлении, как бета-тестирование?

Нет, конечно, если постараться, то можно получить удовольствие и от воплей фанатов Спартака и от Rengoku. Вы можете настраивать робота, наблюдать весьма живописные взрывы или просто вылить в окно ведро воды... К тому же, мы все любим роботов, разве нет? Ну, кроме тех, что фигурируют в дешевых фантастических книгах в мягких обложках, конечно.. А это, увы, и есть случай с Rengoku. **Дэвид Кук**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Неплохая идея.
- Медленная, тяжеловесная и банально тоскливая реализация.

ГРАФИКА
+ Еще раз повторюсь — ну очень красивые взрывы.
- Тусклые типовые интерьеры, которыми при всем желании не получится насладиться.

ЗВУК
+ Неплохие фоновые звуки и, опять же, взрывы.
- Ничего особо трагичного не замечено.

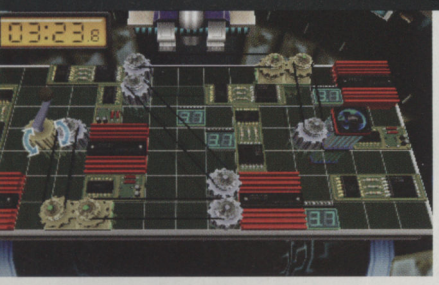
ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Игра, без сомнения, длинная. Но вряд ли вас хватит на то, чтобы пройти ее до конца.
МИНУТЫ — ГОДЫ

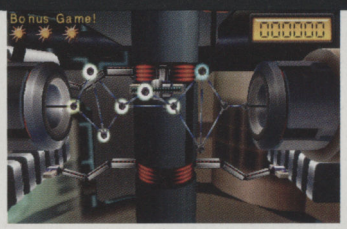
ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
SPIDER-MAN 2

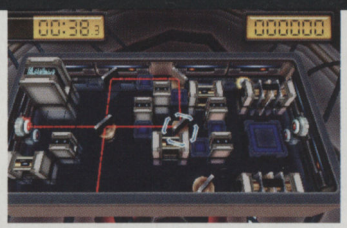
ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
VAMPIRE CHRONICLE

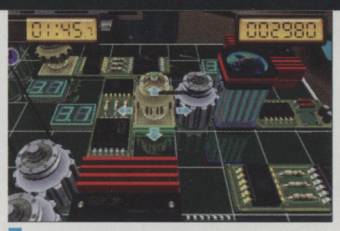
Если вы помешаны на роботах, которые уничтожают друг друга, вам это, может быть, понравится. Если нет, забейте.

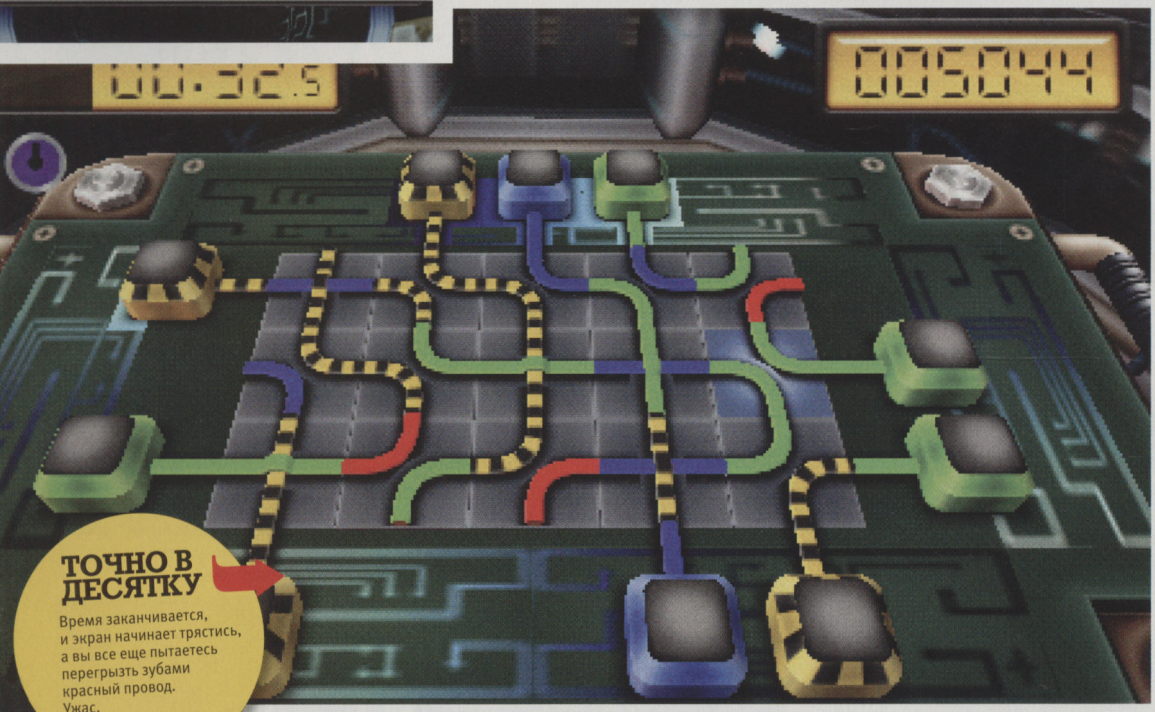
5.0











ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Время заканчивается, и экран начинает трястись, а вы все еще пытаетесь перегрызть зубами красный провод. Ужас.

ПИКАП И ПИКДАУН

Чтобы как-то помочь вам справиться с агрессивной натурой Smart Bomb, разработчики предлагают вам ряд бонусов. К примеру, бонусы времени (+10 и +30 секунд) помогут заткнуть на время назойливый таймер, пока вы судорожно пытаетесь обезвредить бомбу. Есть даже временная капсула замедленного действия, она срабатывает только когда времени не остается совсем. Вам это, правда, не поможет, потому что времени все равно ни на что не хватит — что с капсулами, что без них. Самая лучшая иконка, которую можно подобрать — это та самая Умная Бомба. Если собрать три таких иконки, паззл решится самостоятельно.

ЧИСТИЛЬЩИК: Инструктируйте робота-сапера, чтобы он подобрал иконку с бонусом времени.

SMART BOMB

Не умная. И уж точно не бомба.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos
Игроков: 1-4
Карта памяти: 64 Кб

ПАСПОРТ
Стратегия
Вмногером
Сложно
Лажа

ВКРАТЦЕ
- Решите сотню заморочных головоломок.
- Сделайте все то же самое, но по Wi-Fi и с друзьями.
- Играйте на время в сюжетном режиме.

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„Хиросиму в 1945 уничтожил „Маленький мальчик". Именно так называлась та самая ядерная бомба."

Мысль о скором приобретении сотен головоломок в одном, так сказать, флаконе, наполнила наши сердца ликованием. Smart Bomb должна была стать игрой для тренировки мозгов. Следующей после Mercury и Lumines. Пресс-релиз сообщил о том, что „Ваша PSP превратится в бомбу", и что нам придется играть в сотни мини-игр, чтобы эту бомбу обезвредить. Великолепно. Точнее, мы думали, что это великолепно. Взрывоопасная правда заключается в том, что эта игра — одно сплошное тикающее разочарование, и уничтожить она может только ваше терпение. Черт побери.

Так что же в Smart Bomb не так? Все просто — она слишком сложна (простите за каламбур). И это без всяких видимых причин. Элементарное тестирование помогло бы решить эту проблему, но, по всей видимости, игру отдали на растерзание суперумным и супербыстрым суперботам, или какому-нибудь халтурщику, который лениво потыкал в нее за завтраком. Так или иначе, игра получилась неоправданно сложной. Обычными сложными играми нас не испугаешь — после Mercury, в особенности, но здесь ситуация несколько другая. План игры таков: вы обезвреживаете бомбы, решая головоломки. Варьируются они весьма широко: от кидания шариков в стиле Marble Madness до составления сложных систем лазеров (в которые нужно устанавливать зеркала, чтобы луч попал туда, куда надо). И мало того, что каждая из этих головоломок рассчитана, как минимум, на Эйнштейна, так еще и таймер действует вам на нервы, отсчитывая секунды до взрыва и заставляя вас ошибаться. В игре даже есть некое подобие сюжета: мол, вы сапер, который обезвреживает бомбы, разбросанные, где ни попадя, каким-то маньяком, вроде Денниса Хоппера из „Скорости", только еще менее правдоподобным. Не поймите нас неправильно, некоторые из головоломок и правда... умные — вроде той, где вам нужно создать сложную конструкцию из цветных проводов — эдакий паззл смерти. Но даже эта, в общем-то, простая формула была запорота, потому что наш любимый искусственный интеллект постоянно менял местами куски проводов. Это, плюс вечно тикающий таймер, трясущийся экран (типа, эмуляция ваших расшатанных нервов) и безумная музыка заставляют вас чувствовать себя виноватым в том, что вы вообще сели играть в эту игру. Прямо скажем, для портативной консоли это не совсем адекватное развлечение. **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Решение головоломок в бодром темпе. - Таймер слишком усложняет жизнь.	+ Головоломки оснащены навороченными деталями. - Визуальные эффекты несколько корявы и местами скучны.	+ Бодрый, как и темп, саундтрек... - ...на этом звуковое оформление игры заканчивается.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Как уже говорилось, головоломок в игре много, а возможность играть через Wi-Fi, возможно, ненадолго продлит жизнь этой игры за пределами вашего мусорного ведра.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
BEING BLOWN UP

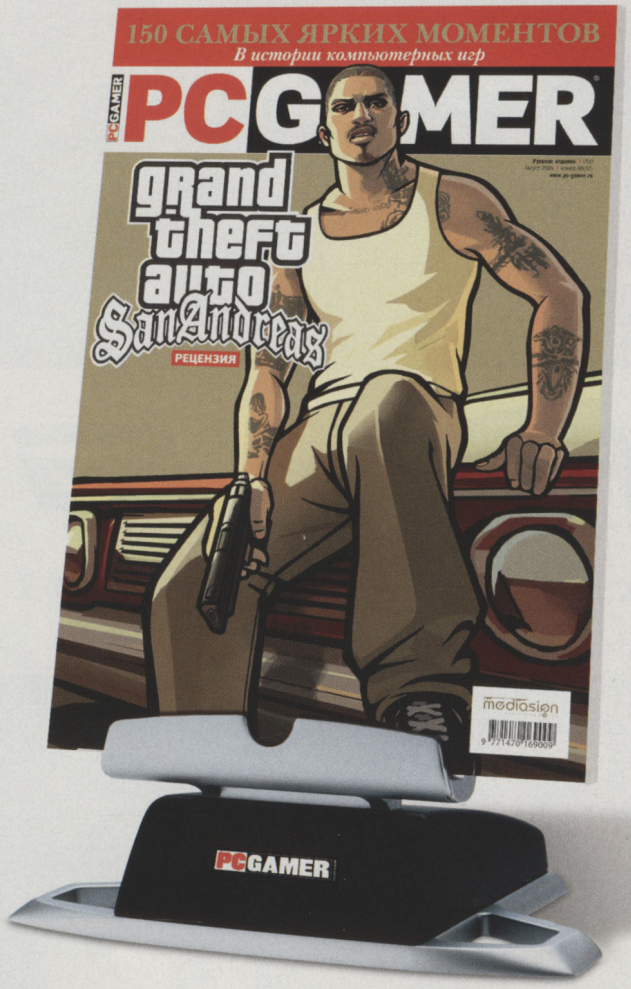
ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
MERCURY

Концепция почти гениальна, но реализация, как всегда, все портит. Вы потратите на Smart Bomb кучу сил и нервов, а она не даст вам взамен практически ничего.

3.6

PC GAMER

Журнал для взрослых и умных



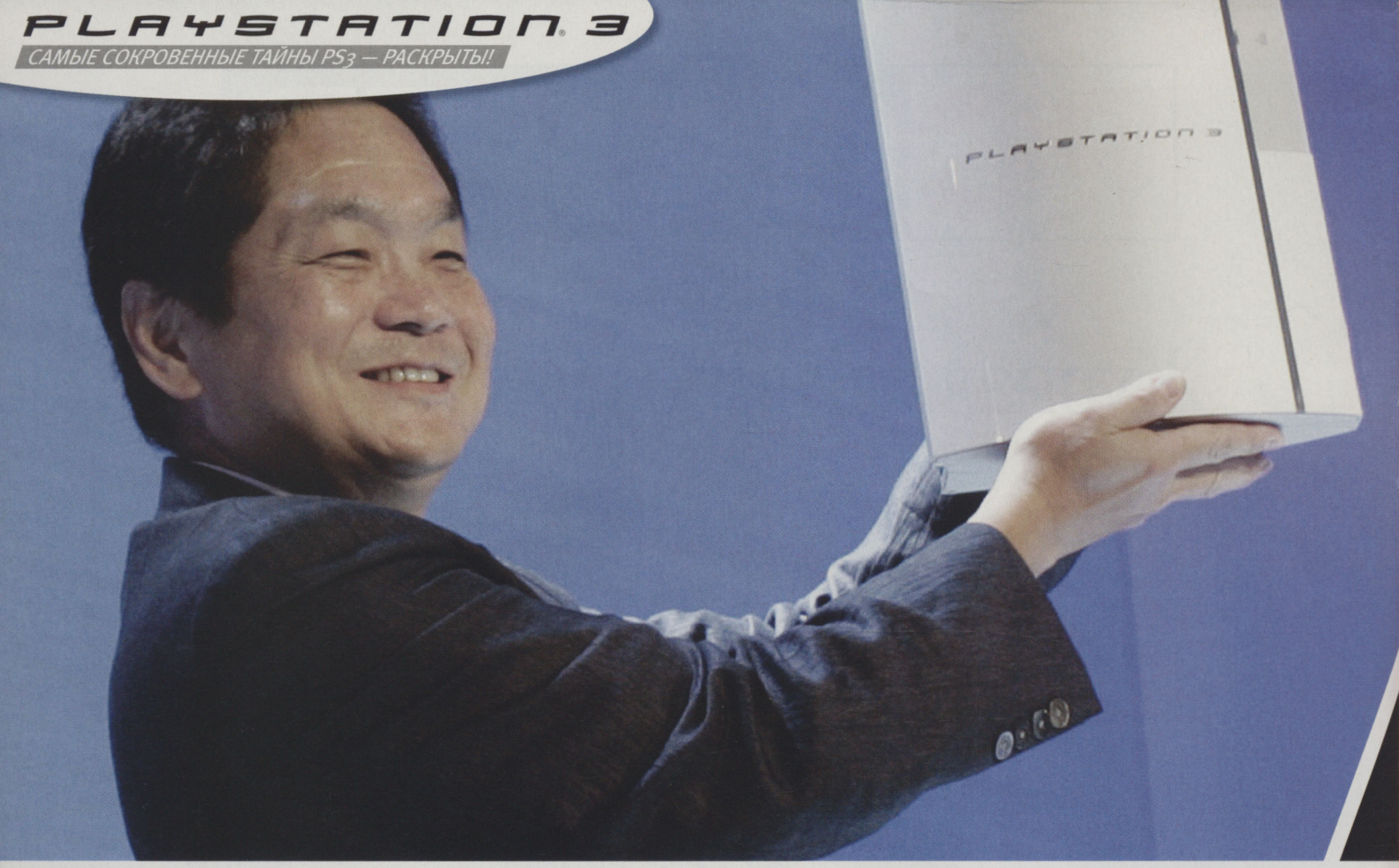
ЧИТАЙТЕ В ЛЕТНЕМ АВГУСТОВСКОМ НОМЕРЕ PC GAMER

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS. Игра, заработавшая миллионы на PlayStation 2, приходит на персональные компьютеры.
Самая достоверная Калифорния, самые жуткие гангстерские войны. У нас – самая главная рецензия.
150 САМЫХ ЯРКИХ МОМЕНТОВ В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.
PC GAMER отправляется по волнам вашей памяти на стремительном шестнадцатитонном бульдозере.
The Movies. В нашем превью – последняя информация о новом проекте Питера Мулинье,
человека-легенды, вознамерившегося отправить вас со всеми потрохами в Голливуд.
«Ночной дозор». Еще одно превью, о котором вы всегда мечтали.
Проект Nival Interactive по мотивам нашумевшего отечественного киноблокбастера уже почти готов.
PC GAMER держит вас в курсе самых последних подробностей.
ПЛЮС! Как всегда на своем месте вас ожидают постоянные рубрики, посвященные самому горячему
игровому железу и самым модным играм для мобильных телефонов.

ВНУТРИ ВСЕГДА DVD
с самыми последними играми, модами и роликами!

PLAYSTATION 3

САМЫЕ СОКРОВЕННЫЕ ТАЙНЫ PS3 — РАСКРЫТЫ!



PLAYSTA

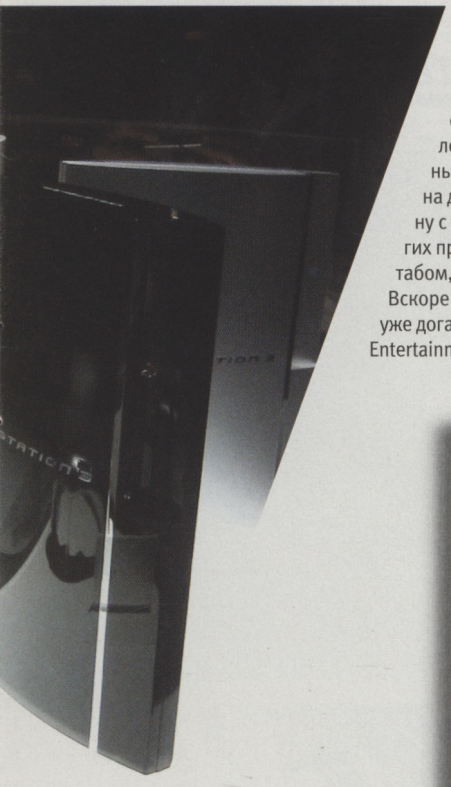
Журнал PSM раскрывает все секреты грядущей PlayStation 3. Она оказалась еще

[1] ВОЗВРАЩЕНИЕ ХИРАЙ: : Каз Хирай уже однажды проводил подобное мероприятие.

Шестнадцатого мая 2005 года компания Sony представила миру PlayStation 3. Вообразите следующую сцену. Более тысячи самых известных и уважаемых представителей мировой игроиндустрии столпились на арендованной Sony площадке в ожидании чуда. Известные и уважаемые представители ели, пили и нетерпеливо поглядывали на гигантские закрытые двери, за которыми и должно было развернуться основное действо. [Все стремительно проверяют работоспособность своих камер, чуткость своих диктофонов и писучесть своих ручек.] Двери распахнулись, когда часы показывали начало четвертого. Естественно, дня. Всем замереть — не двигаться! Смелая команда PSM идет первой...

TION 3®

лучше, чем мы рассчитывали. Да, такое возможно...



Первое впечатление — ничего себе, все в белом! Комната, напоминающая размерами Красную площадь, декорирована внутри так, что кажется, будто вы только что попали в мозги Кена Кутараги. Хотя мы, признаться, не совсем представляем, как выглядят означенные мозги. По кипенно-белому декору в произвольном порядке бегают и скачут красные и синие огоньки. Новый год в дурдоме, ей-богу. Где-то на другом конце комнаты-красной площади мы видим сцену с тремя кафедрами. Поскольку рядом нет никаких других предметов, которые помогли бы определиться с масштабом, оценить размер кафедр невозможно.

Вскоре такой предмет на сцене появляется. И это, как вы уже догадались, наш любимый президент Sony Computer Entertainment Каз Хирай [1]. Он выглядит на миллион долла-

PLAYSTATION 3

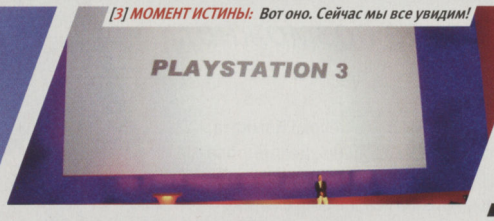
ЧЕЛОВЕК-ПАУК И SONY

Да, Sony без сомнения любит Чпука. То есть, действительно любит. И при первой же возможности сует его красно-синюю тушку на экран для демонстрации чего бы то ни было — скорости, разрешения, анимации — неважно.

Для начала он обнаружился на первом демо для PSP. Потом он мелькал на заднем плане, пока нам демонстрировали разрешение экрана PS3. Далее мы обнаружили его на одной из тысячи экранов во время демонстрации многопоточности. Он возник во время демонстрации головы профессора Молины. И, наконец, он каким-то образом просочился в Gran Turismo, спасая детишек от бешеных машин. „Вот что бывает, когда во франчайз вложишь два миллиарда", похвастался Фил Харрисон. Нет, такое случается, когда ботаники пьют слишком много кофе.

[KILLZONE] *Все очень просто — это лучшее демо во всем показе. Высококачественные солдаты приземляются (используя нелепые платформы) в крепости Хелгаст и начинают вершить правосудие. Великолепная прорисовка лиц. Великолепные взрывы (даже камера начинает дрожать). Реалистичная физика. И совершенно невероятные (то есть, безумно реалистичные) тени. Скорее всего, это ролик, сделанный в студия Guerrilla, а не генерируемая на лету игра, но даже если так, мы можем это простить. А уж если PS3 сможет делать такое „вживую"...*

[2] СКАЖИ МНЕ КЕН: Кен Кутарги рассказываето новой PlayStation.



[3] МОМЕНТ ИСТИНЫ: Вот оно. Сейчас мы все увидим!

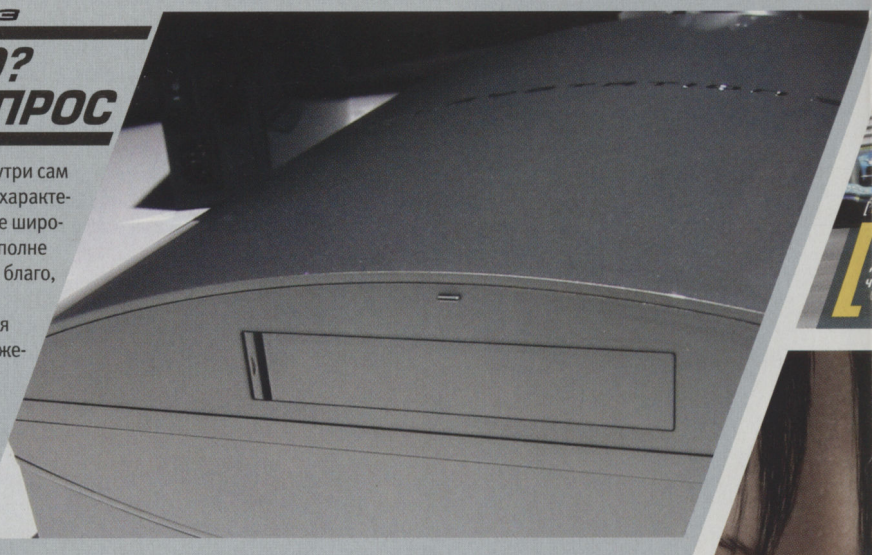
„ЭТО, КОНЕЧНО, ЛИШЬ КОМПЬЮТЕРА НА ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА, ЗАТО ПОМЕСТИТСЯ У ВАС

PLAYSTATION 3

HD ИЛЬ НЕ HD? ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС

Итак, на PS3 будет слот под HD. А есть ли внутри сам HD? Судя по всему, нет. Никаких размеров и характеристик, мало-мальски подходящих для HD. Все широко рекламируемое „хранение информации" вполне может осуществляться с помощью карт памяти, благо, слотов для этого предостаточно.

Единственно, что могло навести на мысли о HD для PS3, — это упоминание IPкамеры. Похоже, вы сможете сделать 90% того, что можно делать при помощи PS3, без всяких дополнительных затрат. Впрочем, чтобы действительно заниматься скачиванием, перекачиванием, архивированием и прочими замечательными вещами, вложиться в HD таки придется. Сколько он будет стоить, когда появится (и будет ли лучше злосчастного HD для PS2) мы пока не знаем.



[4] ГРАФ-ИКИ: Очень спец-ифично.

[5] ПОНЕСЛАСЬ: Первые скриншоты с PS3.

[6] ЗА НАЛИЧНЫЕ: Секретные спецификации.

-PowerPC-base Core @3.2GHz
-7x SPE @3.2GHz
-512KB L2 cache
-7x256KB SRAM for SPE
-Firm Hardware Level Security

ров, очень уверенный. Именно так, как и должен выглядеть человек, который готовится впервые показать миру PlayStation 3. Г-н Хирай берет небольшой тайм-аут и начинает свой спич с рассказа о платформе PlayStation в целом и портативной консоли PSP в частности. [Все еще раз стремительно проверяют работоспособность своих камер, чуткость своих диктофонов и писучесть своих ручек.]

„Мы вступаем в то, что мы называем цифровым десятилетием. Давайте посмотрим, на что оно похоже", — продолжает Каз. В этот момент огромный high definition экран моргает своим электронным глазом и оживает (впоследствии мы узнаем, что в шоу был задействован самый большой экран такого класса в мире — 2300 квадратных футов, а один фут равен, как известно, 0,3 м). Зрителям показывают 30-секундное видео с крайне низким содержанием смысла и крайне высоким содержанием спецэффектов. Уж в чем, в чем, а в подобного рода вещах Sony поднаторела. [Все еще раз все проверяют и у себя, и соседей...] Настало время для основного действа.

„Леди и джентльмены, прошу поприветствовать человека, известного многим как отец платформы PlayStation... Кен Кутараги!". Оба-на. Судя по тому, как быстро испарился со сцены президент SCE, программа и впрямь ожидается насыщенная. „Это очень значимый день для нас, ведь сегодня мы покажем миру третью версию нашей приставки PlayStation. Итак, PlayStation 3", — начинает свою речь Кутараги. Момент истины настал! На гигантском экране появляется написанное аршинными буквами слово „PlayStation 3" [3]. Увидеть Париж и умереть...

Хотя постойте, умирать еще рано, ведь все самое интересное только начинается. Кен рассказывает историю PlayStation, что называется, от Адама. В самой первой PS дебютировала трехмерная графика и CD-ROM. Во второй — Emotion Engine и DVD-ROM. А в третьей — суперпроцессор Cell и Blu-Ray. Blu-ray плеер, как мы все и предсказывали.

Пришло время для факта за нумером три. „Для PlayStation было произведено 13,000 игр, говорит Кен. Мы рады объявить, что у PS3 будет режим совместимости, позволяющий насладиться этими играми." Очередной шквал аплодисментов и даже, кажется, несколько чепчиков. Чем дальше, тем лучше. И сейчас нам, вроде бы покажут несколько технических демо. [Надо убедиться, что диктофон все еще работает.]

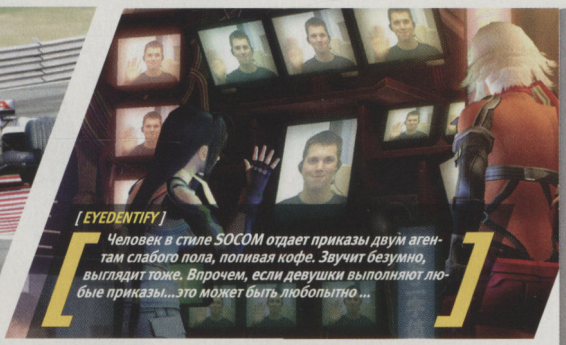
А теперь немного о спецификации Cell. "Cell в 35 раз быстрее, чем Emotion Engine (в PS2) и в два раза быстрее, чем процессор 360 в Xbox." [4] Кен многозначительно замолкает и улыбается. Аудитория понимающе хихикает. Через пару часов все мы переместимся в Microsoft на презентацию их новой консоли, а Sony только что заявила, что она их сделала. Главный по Xbox Джей Аллард наверное уже отправился в тамбур и начал там нервно курить. „В Sony Imageworks находится огромное количество кластерных серверов для рендеринга роликов." Мы видим огромную комнату, под завязку набитую компьютерными стойками. „Общее число операций в реальном времени достигло 10 терафлопов" [Хмм, надо бы узнать, что такое терафлоп.] „Эти фотографии сгенерированы процессором Cell" говорит Кен. Мы видим фотографию машины из GT и горного хребта. Выглядит умопомрачительно. До нас постепенно доходит, что это самые первые скриншоты с PlayStation 3 [5][Фотографировать! Срочно!] „В PS3 будет, в общем и целом, два терафлопа," хвастается Кен. Ух ты. Да, это, конечно, лишь пятая часть мощности компьютера, на котором делали второго Человека-паука, зато эта штука с легкостью поместится у вас рядом с телевизором.

Нас продолжают заваливать числами и фактами „Кэш второго уровня...256 мегабайт...пропускная способность VRAM" [6]. Потом, в числе прочих технических терминов, Кен

ПЯТАЯ ЧАСТЬ МОЩНОСТИ КОТОРОМ ДЕЛАЛИ ВТОРОГО ЭТА ШТУКА С ЛЕГКОСТЬЮ РЯДОМ С ТЕЛЕВИЗОРОМ"

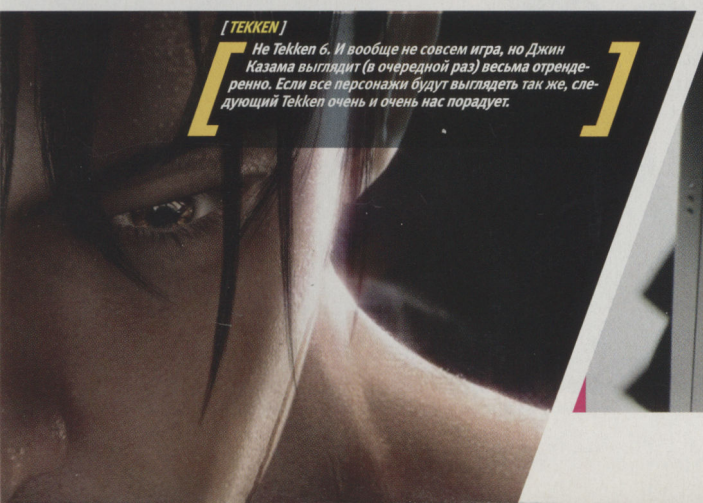
[FORMULA 1 NEXT GENERATION]

Восхитительный симулятор F1, который очень напоминает настоящие гонки. Особенно тот момент, когда машина ломается и останавливается. Единственное что — подкачала анимация трибун



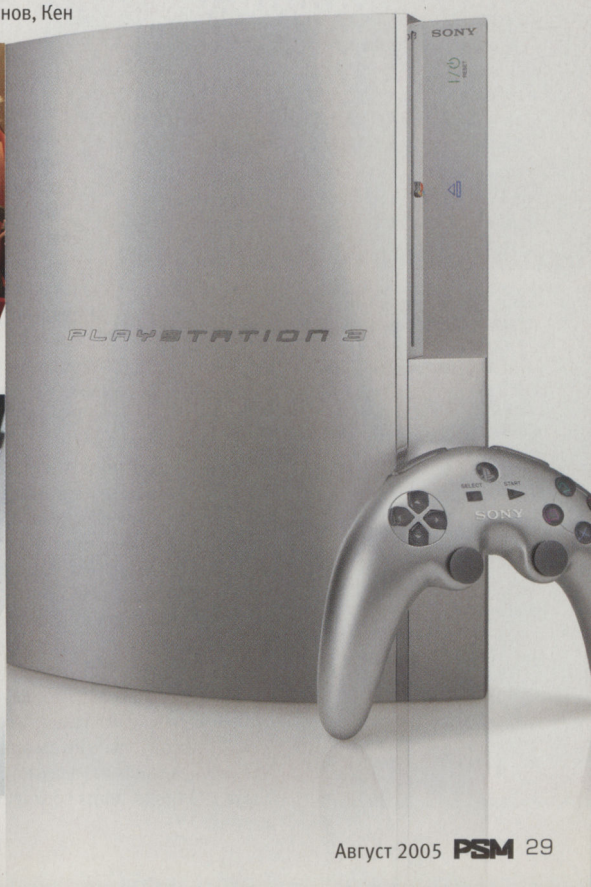
[EYEDENTIFY]

Человек в стиле SOCOM отдает приказы двум агентам слабого пола, попивая кофе. Звучит безумно, выглядит тоже. Впрочем, если девушки выполняют любые приказы...это может быть любопытно ...



[TEKKEN]

Не Tekken 6. И вообще не совсем игра, но Джин Казама выглядит (в очередной раз) весьма отрендеренно. Если все персонажи будут выглядеть так же, следующий Tekken очень и очень нас порадует.



[7] ВЫ ХУАНГ?: Джен Сун Хуанг рассказывает про чип RSX.

говорит: „PS3 будет оснащена съемным слотом под HDD". А это еще что значит? У нас будет HD? У нее есть слот под HD? Объяснить он не удосужился. „В PS3 будет шесть портов под USB" Шесть?! „Слот под Memory Stick, SD Card и Compact Flash". А как же PSone/PS2 Memory Card? „Два выхода HDMI, позволяющие подключить два дисплея с сигналом на выходе 32:9" 32:9? Это же шире, чем широкоэкранный формат [кажется, ручка потекла...] „Три гигабитных порта под Ethernet... Wi-Fi.... Bluetooth для семи беспроводных контроллеров" Семь? На фиг? А, ну да, мы же всегда мечтали поиграть в PES всемером. „PS3 — это система, которая должна находиться в каждом уважающем себя доме. Будущее почти наступило", — улыбается Кен перед показом странного ролика с машинами и площадками для гольфа. [Быстро достать новую ручку, пока не началось.]

„РЕАЛЬНОСТЬ МОЖНО КОНТРОЛИРОВАТЬ...ТОЧНАЯ СИМУЛЯЦИЯ СОЧЕТАЕТ В СЕБЕ РЕАЛЬНОЕ И ВООБРАЖАЕМОЕ" неожиданно заявляет голос из ниоткуда. [Выключаем камеру, бережем батарейки...]

Пока толпа ошарашено молчит, Кен спускается вниз и представляет Джена Сун Хуанга, президента Nvidia, фирмы, которая разработала графический чип для PS3 [7]. Жизнь, вроде бы, налаживается. Он объясняет, как Кен озадачил его „тремя весьма нетривиальными задачами. Сделать самый продвинутый графический процессор в мире, синтезировать графику кинематографического качества и использовать на полную катушку все возможности Cell. В итоге у нас получился RSX Reality Synthesizer". На экране появляется сгенерированное на компьютере лицо девушки, почти-как-настоящее. „Это Луна, человек, сгенерированный на компьютере", говорит Джен [8].

„PlayStation 3 будет создавать новые миры." После этого Луна делает глубокий вдох и оживает. Великолепная Луна в великолепном разрешении теперь стала почти настоящим человеком в реальном времени. [Так, это точно надо снять. Первые скриншоты, а теперь еще и первое в мире демо в реальном времени]. Но и это еще не все. Тим Суини из Epic Megagames и его закадычный друг „Джош" залезают на сцену и показывают нам ролик с невероятной дракой, озаглавленный Unreal Engine 3. Да, именно так оно и выглядит, нереально, абсолютно [9]. „Да быть такого не может, чтобы это происходило в реальном времени", — заявляет Джен. Точно, точно, они нас обманывают, чтобы не сказать хуже. „Джош" использует DualShock 2 и замедляет действие до покадрового. Мда, похоже, это и правда что, не ролик. Может быть, компьютер, выдающий это великолепие и стоящий за сценой, размерами может сравниться с типовой хрущобой, но это все по-настоящему, вживую. [Я записываю? Я снимаю? Если я этого не сниму, с меня снимут голову.] В конце концов, они прекращают драку, камера вылетает в окно, и мы видим море, футуристический город и солнце, пробивающееся сквозь облака. Это, между прочим, всего лишь бэкграунд, а чем дольше смотришь — тем более реалистичным он кажется.

„ЭТО, МЕЖДУ ПРОЧИМ, ВСЕГО БЭКГРАУНД, А ЧЕМ ДОЛЬШЕ ТЕМ БОЛЕЕ РЕАЛИСТИЧНЫМ ОН

Потом сцену оккупировал Маса Чатани из Sony Computer Entertainment и вывалил на нас презентацию в Powerpoint с кучей стрелочек и цифр [10]. Не очень понятно, что он пытался нам рассказать, но мы все равно впечатлились. [Интересно, это уже все? А еще демо будут?]. На одной из картинок мы узрели PS3 не только с семью беспроводными джойстиками, но и с восьмым, подключенным через USB, с камерой в стиле EyeToy, микрофоном Singstartype, рулем, с одним PSP подключенным через Wi-Fi и еще двумя, подключенными через сетевые порты. Ни фига себе. Интересно, что это за игра такая? „PSP в данном случае используется не только как пульт дистанционного управления, но и как удаленный экран, причем, неважно, где вы находитесь в данный момент — в соседней комнате или в соседней стране", сказал Маса. „Впечатляет" — это, пожалуй, слишком бледный эпитет.

Потом на сцене появилась знакомая фигура Фила Харрисона, исполнительного вице-президента Sony Computer Entertainment Europe [11]. „Хотя мы явно выбиваемся из графика, у нас для вас есть потрясающий сюрприз. Но вы его увидите только в самом конце шоу", — заявил он. [Что это? Только не говорите, что у них правда есть...Да нет, ерунда.] „Для начала мне бы хотелось вам напомнить о марте 1999 года, когда проходила мировая презентация

[8] ЛУНАЛИКАЯ: Луна — виртуальная девушка Nvidia.

PLAYSTATION 3

„ПОСТРОЕНИЕ ТЕНЕЙ" НА ЗАМЕНУ „НАЛОЖЕНИЮ ТЕКСТУР"

PSone и PS2 вовсю пользовались наложением текстур — то есть, плоские образы накладывались на 3D формы. И неважно, что мы хотим изобразить — машину из GT или лицо Уэйна Руни — стандартные заготовки они и есть стандартные заготовки. PS3 будет использовать построение теней — программа высчитывает, как именно свет будет падать на трехмерные образы в реальном времени и воспроизводить это на экране. Разница принципиальная — заставить что-то выглядеть как что-то или просто создать это что-то по-настоящему.

PLAYSTATION 3

I'M BLU, DA BU DI, DA BU DA

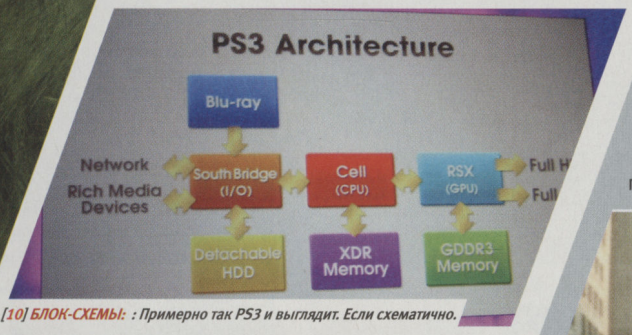
„Следующее поколение носителей — это диски Blu-ray. Объем информации, помещающийся на них в шесть раз больше, чем на DVD-ROM — короче говоря, 50Гб. „Мы очень хотим, чтобы Blu-ray для PS3 стал новым стандартом. Чтобы он сыграл такую же роль, как в свое время DVD." Так говорит Кен Кутараги, который считает, что Bluray — это еще одна причина, по которой все должны покупать PS3.

[MOTORSTORM]

Еще один приятный сюрприз. Внедорожные гонки от создателей WRC — гоночные машины, мотоциклы, грузовики...и все это на местности, которую можно охарактеризовать как „кошмар автолюбителя“. Мы любим непролазную грязь и заляпанные ветровые стекла, а еще то, как крутятся машины, когда врезаются друг в друга. Это демо, вместе с Killzone вполне можно считать лучшим во всем шоу. Хотелось бы увидеть побольше.

ЛИШЬ СМОТРИШЬ — КАЖЕТСЯ.“

[9] НЕРЕАЛЬНО ХОРОШО: Демонстрация движка Unreal.



[10] БЛОК-СХЕМЫ: : Примерно так PS3 и выглядит. Если схематично.

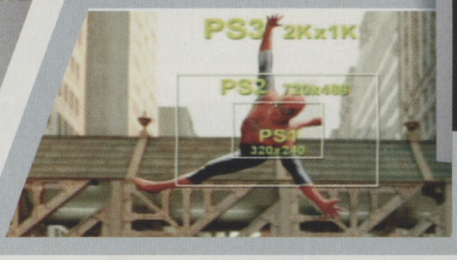
[MOBILE SUIT GUNDAM]

Похоже на пререндеренное интро для Suit Gundam — то есть, все безупречно. Вот только роботы.... Есть желающие?

PLAYSTATION 3

HIGH DEF JAM

Высокая четкость. Можете начинать заучивать эту фразу, вы услышите ее еще не раз, это наше официальное „будущее“. Что это такое? Собственно говоря, просто более качественное изображение. Примерно, как на LCD/TFT для PC, если он у вас есть. Сейчас вы смотрите телевизор в очень низком разрешении, плюс, изображение „закручивается“ по краям. А через несколько лет вы будете смотреть любимые передачи в разрешении 1080 на 720 на мониторе размером с Бельгию трех дюймов толщиной. Итак, вам придется купить новый телевизор, так? Ага. И новый DVD плеер. И еще кучу всякой ерунды. Конечно, вы можете продолжать смотреть телевизор по старинке, но там не будет HD выхода, который гарантирует четкость изображений. В общем, если хотите наслаждаться лучшим, что есть, используйте HD формат и не выпендривайтесь.



[11] ФИЛИНГ3: Фил Харрисон показывает технические демо.

[RED DEAD REVOLVER]

На экране появляется логотип Rockstar. Аудитория не верит своим глазам и готовится увидеть GTA для PS3. Камера поднимается по холму, и мы видим город в стиле вестернов. Одинокий стрелок едет на лошади по улицам города в стиле вестернов. Да, кажется, это не GTA. Это Red Dead Revolver следующего поколения. Что тоже очень неплохо.

PLAYSTATION 3

ФОТОРЕАЛИЗМ МЕРТВ! ДА ЗДРАВСТВУЕТ „КИНО“!

Новость конечно печальная, но должен же кто-то о ней рассказать. Каждый раз, когда кто-то говорит о качестве графики PS3, он употребляет выражение „кинематографическое качество“, а не „фотореалистичный“. Но „кинематографическое качество“ — это когда Человек-Паук скачет по Нью-Йорку. Или когда Магистр Йода скачет по стенам. Хорошо, но не совсем реально, согласитесь.

PLAYSTATION 3

IP КАМЕРА

Сама консоль еще не вышла, а нам уже представили первое дополнение. HD IP камера — это EyeToy для PS3, но эта штука умеет несколько больше. Для начала камера сделана под HD, что, понятное дело, гарантирует практически телевизионное качество. Во-вторых, приставка „IP“ означает, что если подсоединить ее к PS3, вы сможете транслировать свое изображение прямо в Интернет. Любой же, у кого есть другая PS3, может принимать это изображение. Так что можно вести прямые трансляции прямо из спальни.

[12] УТКОМЕТ: Сотни уток в одной ванне.

[13] ДЕПРЕССИВНЫЙ ЛИСТОПАД: Миллион листьев в одном вихре.

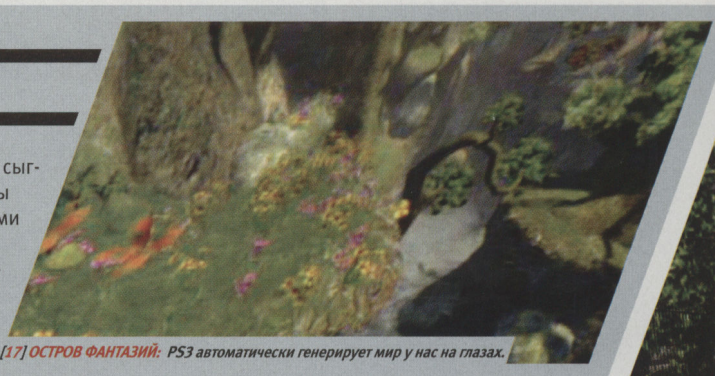
„АЛЬФРЕД МОЛИНА БОРОЗДЯЩИЙ ПРОСТОРЫ БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ИГРОВЫЕ

[14] КУРИТЬ ЗАПРЕЩЕНО: Демонстрация остатков бензоколонки.

PLAYSTATION 3

НЕ КАНТОВАТЬ

Становится очевидно, что „процедурное“ программирование сыграет значительную роль в разработке PlayStation 3. Раньше мы думали, как девелоперы справятся с нечеловеческими объемами того, что им нужно будет создать для масштабной игры под PlayStation 3. Видимо, для этого будет использоваться „процедурно сгенерированный“ пейзаж. Вместо того, чтобы насаживать отдельные кусты и деревья, программа будет создавать их в соответствии с заранее заданными правилами.

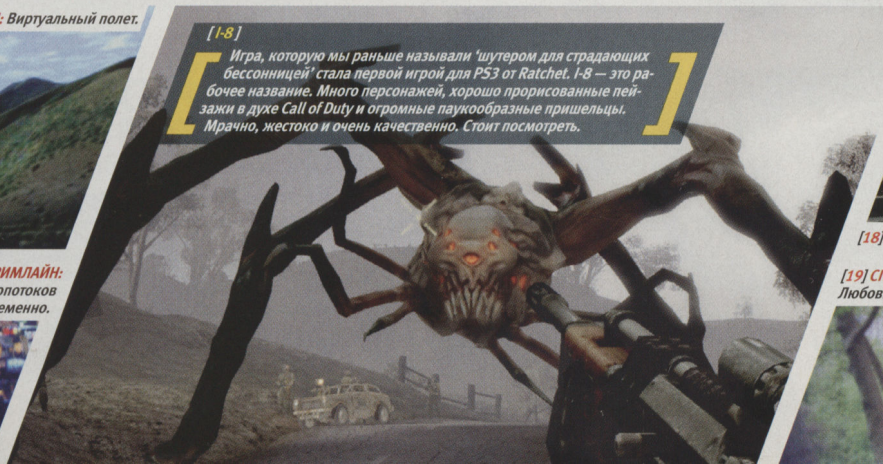


[17] ОСТРОВ ФАНТАЗИЙ: PS3 автоматически генерирует мир у нас на глазах.

[16] ГЕОГРАФИЯ: Виртуальный полет.

[I-8]

[Игра, которую мы раньше называли 'шутером для страдающих бессонницей' стала первой игрой для PS3 от Ratchet. I-8 — это рабочее название. Много персонажей, хорошо прорисованные пейзажи в духе Call of Duty и огромные паукообразные пришельцы. Мрачно, жестоко и очень качественно. Стоит посмотреть.]



[18] НАЗАД: Возвращение The Getaway.

[20] СТРИМЛАЙН: 1000 видеопотоков одновременно.

[19] СПАЙДЕР ФЭН: Сони + Спайди = Любовь.

PlayStation 2 на Международном Форуме в Токио. Мы показали вам демо-ролик с уткой". Да помним мы вашу утку. „Почему бы нам не посмотреть на нее еще раз, шесть лет спустя". На экране появляется многострадальная утка, в раковине и с фиолетовой подводной лодкой. Выглядит знакомо до боли и, прямо скажем, отвратительно. „Ну что, посмотрим, как обстоят дела сегодня?" — спрашивает Фил. На экране появляется ремейк образца 2005 года. Другая утка в другой раковине (размером почти что с ванну), ну и качество соответствующее, поневоле начинаешь опять думать о предварительном рендеринге. Однако Фил управляет уткой с помощью D-pad. По воде идет рябь [Очень мило]. Фил запускает на экран модели галеонов, которые воюют друг с другом [Опять же, впечатляет]. Фил запускает на экран еще уток. И еще уток. Фил держит кнопку и весь зал заполняется утками [Это была гипербола] [12]. А физика и реакции объектов по-прежнему выглядят омерзительно реалистично. „В этом демо-ролике используется ОМУ" (Пауза для создания комического эффекта) „Что значит Очень Много Уток" „Я бы попросил подняться на сцену Ричарда Маркса" [Чего? Это тот самый, который жалостливые песни пел в 80е?] „...создателя EyeToy" [Ааа...] Ричард выполняет просьбу, поднимается на сцену, настраивает игрушку, а потом использует две чашки оттенков „вырвиглаз", чтобы выливать воду из раковины. EyeToy: Посудомоечная машина — спрашивайте в магазинах города ...

Следующий демо-ролик состоит из сотен тысяч листьев, которые летают по экрану с использованием 5.1 surround sound [13]. Отлично. „На самом деле, мощностей Cell хватит на то, чтобы каждый из вас услышал, как они шуршат". Заманчиво, но мы перетопчемся. Следующий демо-ролик показывает нам бензоколонку из „игры, которую мы объявим отдельно". От нажатия кнопки бензоколонка взлетает на воздух [14]. „Это не анимация и не картинка, нарисованная художниками. Физика в чистом виде." Круто. PS3 сможет взрывать разные предметы и они будут разлетаться на сотни маленьких горящих кусочков. Мы это любим.

"Для следующей демонстрации нам понадобились наши друзья из Sony Pictures Imageworks," продолжает Фил. [Что? Опять ролики?] "Мы одолжили у них немного компьютерной графики из второго Спайдер-мэна и чудесного актера Альфреда Молину." [Давясь Диет Пепси] Альфреда Молину?

„Сейчас мы запустим все это на PlayStation 3". И, как ни странно, на экране действительно появляется Альфред Молина[15]. Несколько блестящий и пластиковый, но вполне похожий на оригинал. Это было странно. Великолепно, но очень странно. Альфред Молина высотой в 30 метров, бороздящий просторы вселенной. „Вот так теперь будут выглядеть игровые персонажи" с ужасом подумала аудитория. Пришло время для еще одного демо-ролика — полет над реалистичным горным хребтом — комбинация фотографий, сделанных из космоса и замеров высоты, сделанных с помощью лазера. Cell (и PS3) объединили эти данные в режиме реального времени и создали вполне достоверный ролик [16]. Очень мило. [Доктор, мы нас теряем, верните нам Альфреда Молину] В следующем демо нам показали какой-то фантастический лес, а камера „процедурно" летала вокруг деревьев и цветов [16]. Подробности читайте ниже. Хорошо... но на наш взгляд, какое-то слишком очевидное „компьютерное демо". Но впечатляет, куда деваться.

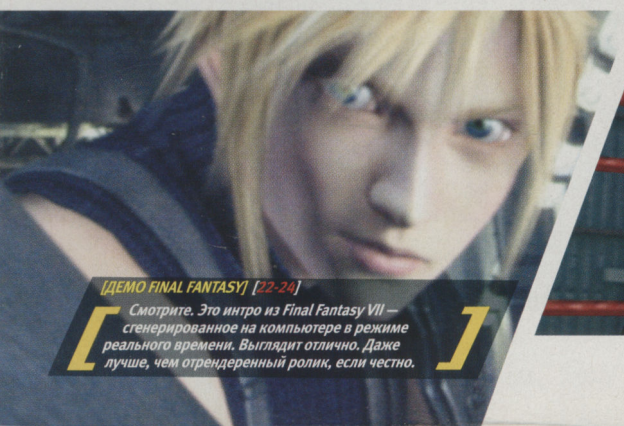
Пришло время немного разнообразить ландшафты. „Перейдем от сложных пейзажей к сложному городскому пейзажу", — начинает Фил. — „Лондон — место действияв эпического криминального триллера The Getaway, и последние три месяца команда из шести человек работала над тем, чтобы показать свое видение франчайза на PlayStation 3". На экране появляется улица Лондона, если точнее, Пиккадилли [18]. Сотни машин, автобусов и пешеходов, а камера смотрит по сторонам и показывает нам различные локации, иногда приближая изображение для того, чтобы мы восхитились детализацией. Мы восхищаемся. Еще мы восхищаемся небом и сменой дня и ночи. „Это очень хороший пример того, что именно готова показать нам PlayStation 3" [А заказы они принимают? А то у нас есть парочка.]

Дальше появляется гвоздь программы — демо, которое скоро станет всемирно известным — Spider-Man Vs Gran Turismo [19]. Все, очевидно, идет по плану, Фил кормит аудиторию с рук (в те редкие моменты, когда челюсти аудитории не падают на пол, конечно).

Далее мы наблюдаем, как PS3 'декодирует' (в смысле, одновременно проигрывает) 12 видеопотоков. Жалко, что слот под DVD только один. [Или, может быть, там 12 слотов? Где, черт побери, камера?..] И наконец мы видим 1000 экранов на одном большом экране. "Это могут быть игры, ви-

ВЫСОТОЙ В 30 МЕТРОВ, ВСЕЛЕННОЙ. ВОТ ТАК ТЕПЕРЬ ПЕРСОНАЖИ"

[VISION GRAN TURISMO]
Знаменательный ремейк для PS3. Выглядит отлично, и, как и F1, поражает своей реалистичностью. К сожалению, великолепная GT4 для PS2 вполне сравнима с этим демо по качеству. Впрочем, если дать им время, может, они начнут творить чудеса.



[ДЕМО FINAL FANTASY] [22-24]
Смотрите. Это интро из Final Fantasy VII — сгенерированное на компьютере в режиме реального времени. Выглядит отлично. Даже лучше, чем отрендеренный ролик, если честно.

[ДЕМО FIGHT NIGHT] [21]
Человек периодически получает в челюсть, то с правой, то с левой. Выражения лица очень натуральное, в особенности вот это: „А? Где я? Кто все эти люди?"

PLAYSTATION 3

КРИС КИГАН — ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР, CLIMAX

Английский разработчик объяснит вам все, что вы хотите знать.

Итак, вы делаете игру для PS3 (очень сильно засекреченную). Чем PS3 лучше, чем PS2?
Скажем так, если бы PS3 существовала в 1998 году, она стала бы самым мозным супер-компьютером в мире. [Учитывая, что Cgleviathans, Star Wars: Episode 1 и The Matrix были сделаны в 1998...] PS2 же всегда болталась где-то в первой тридцатке. PS3 примерно раз в 250 мощнее, чем PS2. Это без учета мощностей RSX.

Значит, теперь игры будут лучше?
Боюсь, все не так просто. Чем выше мощности, тем выше требования, собственно говоря. Теперь разработкой игр могут заниматься только самые лучшие программисты, остальные просто не осилят. А самых лучших придется запирать в подземелья, чтобы не убежали. К счастью, у Climax есть несколько генетически измененных уберкодеров, которые только и ждут возможности что-нибудь наваять.
Что такого позволяет сделать новая машина, чего нельзя бы было сделать на PS2?
Физику, персонажей, более высококачественную графику. Куда более глобальные и детализированные миры, и что самое важное, предметы, в которые может врезаться ваша машина.

Значит, чтобы получить от PS3 максимум, мне придется купить новый телевизор (или даже парочку)?
Можете оставить старый, но, хотя HDMI интерфейс будет работать нормально, качество картинки на плазменной панели, как вы понимаете, будет совсем другим. Четким, сочным и высококонтрастным — да, и черный наконец будет ЧЕРНЫМ, а не серым. Отлично, просто отлично.
Процессор Cell работает на частоте 3.2Гц. Мой ПК куда мощнее, так почему все так пищат из-за Cell?
В наши дни даже Intel больше не кричит на каждом углу о частоте своих процессоров. Потому давно понятно — важна не частота, а то, что ты с этим процессором делаешь. В случае с Cell мы имеем девять процессоров, работающих одновременно, восемь из них занимаются рендерингом и физикой.

А расскажите нам про RSX. Что это вообще такое?
Это, в общем, такая офигительная штука. То есть, почти как GeForce 6800 Ultra SLIT, только еще лучше. Вы считаете, что ролики E3 — это верх совершенства? Подождите, подождите!

А, кстати, что такое Терафлоп?
FLOP — это, вообще, операция с плавающей точкой — по сути дела, операция, которая суммирует, вычитает, умножает или делит два числа. Кило Флоп — это тысяча таких операций. Мега Флоп — миллион, Гига Флоп — миллиард (на PS2 их было порядка семи), а Терафлоп — триллион (1 с 12 нулями).

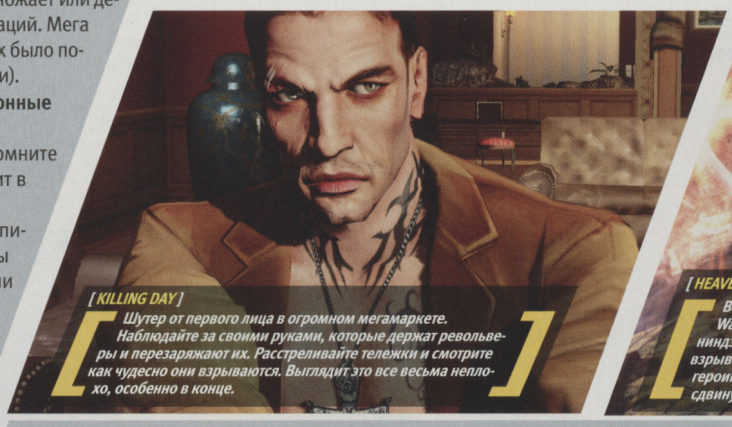
А что такое „построение теней“ и „многопозиционные программируемые параллельные конвейеры“?
Построение теней — это тоже очень скучно, но помните тех самых программистов, которых Climax держит в подземельях? Они обожают построение теней.
Шейдеры — это короткие программы, которые описывают свойства поверхностей, делают предметы блестящими или матовыми и определяют, как они взаимодействуют с источниками света. Наша задача, как программистов, обеспечить художников мощными шейдерами, чтобы они могли развернуться в полную силу. А почему семь контроллеров. Какая-то странная цифра. Действительно странная цифра. Но ответ, как обычно, скучный. Беспроводные контроллеры используют Bluetooth, а в данном формате существуют ограничения, стало быть, к приставке может быть подключено только семь устройств одновременно. Потому и семь контроллеров.

Делать игры для PS3 просто или страшно?
Делать игры для PS3 — это, в первую очередь сложно, что, скорее всего, напугает массу маленьких студий. С другой стороны, это безумно увлекательно, всегда приятно, когда у людей при виде твоих творений отвисает челюсть.

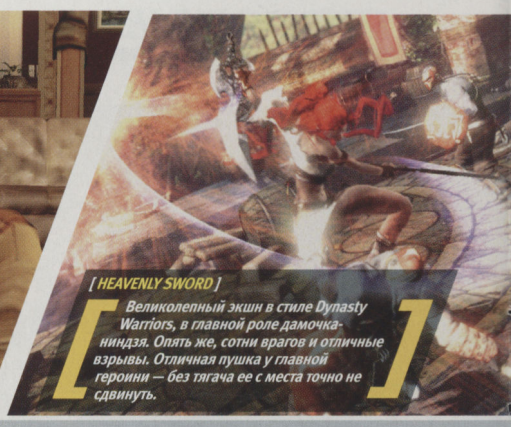
[25] ПОДНЯТИЕ ФЛАГА: Кен держит PlayStation 3 на радость всем камерам мира.

део и даже ваши друзья, если вы используете IP для видеоконференций " [20]. Завораживает. Мы чувствуем себя как стадо бандерлогов.
На сцену возвращается Каз Хирай. И тут нам окончательно сносит крышу. Он вызывает на сцену представителей EA (которые показали восхитительно красивую, но несколько идиотскую Fight Night) и Squaresoft (которые показали интро Final Fantasy VII, генерируемое в режиме реального времени) [22 — 24]. А потом в нас выстреливают целой обоймой демо к различным играм, которые выглядят настолько хорошо, что просто не верится. [Продолжай фотографировать... Может, что путное и получится]. Кстати, снимаем шляпу перед парнем, который демонстрировал Fight Night. На нем были большие боксерские перчатки.
"Дамы и господа, поприветствуем Кена Кутараги, — говорит Каз. Господи Иисусе. Мы и так уже почти ослепли и оглохли от местного великолепия. „И последнее на сегодня...“ Что еще они придумали? „Итак, дамы и господа, сейчас перед вами появится PlayStation 3“ заявляет Кен. За этими словами следуют множественные обмороки. Свет гаснет. Раздаются странные звуки. Какое-то движение. Свет не загорается. Всеобщее замешательство. И наконец. Вот она! [Вот они]. Начинается массовая истерия [25]
На сцене находится не одна, а целых три PlayStation 3 — черная, белая и серебристая. На экране идет ролик, демонстрирующий приставку во всех ракурсах, толпа срывается с насиженных мест и бежит к сцене, чтобы посмотреть на это чудо природы поближе. [К черту! Я не могу здесь оставаться! Я иду к тебе, любимая!] Каз и Кен хлопают друг друга по спине, Кен, торжествуя, поднимает PS3, а на экране появляются слова „В продаже с весны 2006 года“. [26]. Толпа ревет от восторга. Ваша дорогая редакция издевается над камерой. В какой-то момент мы задумываемся о том, почему толпа еще не снесла секьюрити, не схватила Каза и Кена и не понесла их по улицам Лос-Анджелеса вместе с тремя имеющимися в наличии PS3. Видимо, слишком глубок культурологический шок. Загорается свет, и все, моргая, начинают пробираться к выходу. Хороший был день. А ведь это только начало ...

[26] ВРЕМЯ РЕЛИЗА: В Европе она появится к Рождеству.



[KILLING DAY]
Шутер от первого лица в огромном мегамаркете. Наблюдайте за своими руками, которые держат револьверы и перезаряжают их. Расстреливайте тележки и смотрите как чудесно они взрываются. Выглядит это все весьма неплохо, особенно в конце.



[HEAVENLY SWORD]
Великолепный экшн в стиле Dynasty Warriors, в главной роли дамочка-ниндзя. Опять же, сотни врагов и отличные взрывы. Отличная пушка у главной героини — без тягача ее с места точно не сдвинуть.

PLAYSTATION 3

ДЭВИД КИРК — NVIDIA — РУКОВОДИТЕЛЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ РАБОТ

Давайте поговорим про RSX (ака графический чип для PS3).

PSM2: Чем для вас обернулось сотрудничество с Sony?
Мы знаем, что нам нужно сделать, чтобы добиться реализма следующего поколения. И по этому поводу мы сотрудничаем с Sony. Мы знаем, чего хотят они. И, вроде бы, у нас получается.

PSM2: А что вы думаете о комбинации Cell и RSX? Вам понравилось работать с этим процессором?
PS3 — отлично сбалансированная машина, Cell — очень мощный процессор, а RSX — очень мощный чип. Они соединены очень быстрой шиной. За секунду между ними проходит объем информации равный нескольким DVD дискам.

PSM2: Что было сложнее всего рисовать и программировать?
Создание людей — это вообще самое сложное, что можно себе представить. Поскольку у всех нас есть представление о том, как должен выглядеть человек, приходится ему соответствовать.

Больше портов, чем в рыболовецкой деревне.

ДЖОЙПАД ДЛЯ PS3

Его хватит на день игры, только после этого он потребует, чтобы его подзарядили. Заряжается через USB на любом устройстве (к счастью, у PS3 этих портов аж шесть штук). "Только Bluetooth обладает достаточной скоростью и разрешением для получения мгновенных результатов," говорит Фил Харрисон, явно зашвыривая при этом камень в огород Xbox 360, которая использует беспроводные геймпады без Bluetooth. Опять же, какая экономия электроэнергии. Дизайн не нравится? Sony он тоже не нравится. Так что они подумали и обозвали его „концепт дизайном". А настоящий геймпад нам покажут через пару месяцев. Слава богу.

ДВА HD ПОРТА]

У PS3 есть аж два HD выхода для трансляции на HD экраны. Это могут быть два огромных телевизора, стоящих рядом или один экран будет использоваться непосредственно для игры, а второй показывать данные, карты или видеочат с оппонентом. Разработчики сами будут решать, нужна ли им подобная опция, а вот вам придется обзавестись двумя HD телевизорами ...

ТРИ СЕТЕВЫХ ПОРТА]

Как и в PS2, в PS3 есть гигабитный Ethernet. Зачем три порта? Ну как, один на вход, два на выход, и вы можете использовать PS3 как хаб.

ПОРТЫ ПОД КАРТЫ]

Итак. У нас есть слоты под Compact flash, Memory Stick Duo (то же, что и на PSP) и SD. Достаете карту из камеры /телефона/MP3 плеера/далее по списку и засовываете в PS3. Забавно, что PS3 поддерживает конкурирующие форматы, то есть не Memory Stick Duo, но это, как ни странно, мудрое решение. Удивляет только одно — нет слота под PlayStation memory card? А как же сохранения с PSone и PS2, мистер Совместимость?

ВЫХОД A/V]

Да, вы по-прежнему можете использовать старый добрый SCART и старый добрый телевизор.

OPTICAL DIGITAL AUDIO OUTPUT]

К счастью, они не придумали, как улучшить звук до качества Dolby Digital, так что по сравнению с PS2 ничего не изменилось.

USB ПОРТЫ]

Не один и не два, целых ШЕСТЬ USB портов! Используйте их для подзарядки геймпадов, ну и вообще, для чего захотите.

СЛОТ ПОД ДИСКИ]

Итак, PS3 поддерживает PS2, PlayStation 3, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, SACD, DualDisc, DVD Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD+RW, Blu-ray Video, BD-ROM, BD-R, BD-RE. Уфф.

PLAYSTATION 3

И ДАЖЕ СЕТЬ, ЕСЛИ ЗАХОТИТЕ

После выхода PS2 было много разговоров о „сети", но теперь, кажется, мечта таки станет реальностью. У вас есть широкополосной канал? Отлично. Sony позиционирует PS3 как „всегда включенное и всегда подключенное устройство".

Красивая концепция, но суть дела в том, что она полностью меняет представление об игровых консолях. Теперь вам не придется каждый раз вытаскивать приставку из-под кровати и подсоединять ее к телевизору, PS3 всегда будет к нему подключена, и сможет делать массу интересных вещей, пока вы спите или ходите в магазин за хлебом. Кен Катураги говорил об использовании мощностей PS3 для улучшения качества хранимой на нем информации.

Пока вы спите, PS3 будет улучшать разрешение какой-нибудь игры девяносто лохматого года издания. Или увеличивать разрешение ваших фотографий, чтобы они были не 640 на 480, а, к примеру 2000 на 1000.

И, пожалуй, самая очевидная польза от хронической подключенности PS3 — это возможность устраивать видеочаты, смотреть телевизор, слушать музыку и так далее, и все это без отрыва от игры. Можно одновременно смотреть 10 телеканалов, если вдруг захочется. Можно одновременно смотреть фильм и играть. Можно общаться в видеочате с мамочкой и искать в сети порнушку. И не будем забывать про два экрана.

„САМОЕ ПРИЯТНОЕ — ЭТО ОКРУЖАЮЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО, КОТОРОЕ МОЖНО РАЗНЕСТИ В КЛОЧЬЯ“

GUNGRAVE OD, СТРАНИЦА 56

Рецензии

ИСТИНА В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ

42

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Война снова стучит кирзовым сапогом в наши кинескопы. Оно нам надо?

58

F1 2005

Отличные гонки. Если у вас хоть немного замирает сердце при словах „Шумахер“ и „Феррари“, то вы совершенно определенно влипли.

69

KING OF FIGHTERS 2002

Скажем честно, это не Tekken 5. Но когда от совершенства последней вас будет тошнить, вы вспомните о KoF 2002.

„ЛИЧНО МЫ ПРЕДПОЧИТАЕМ ДРУГУЮ TT. AUDI TT“

TT SUPERBIKES, СТРАНИЦА 61

НАГРАДЫ

БРОНЗА
Присуждается играм с рейтингом выше 70 и обещает немало приятных часов.

СЕРЕБРО
Рейтинг выше 80. Разочароваться практически невозможно.

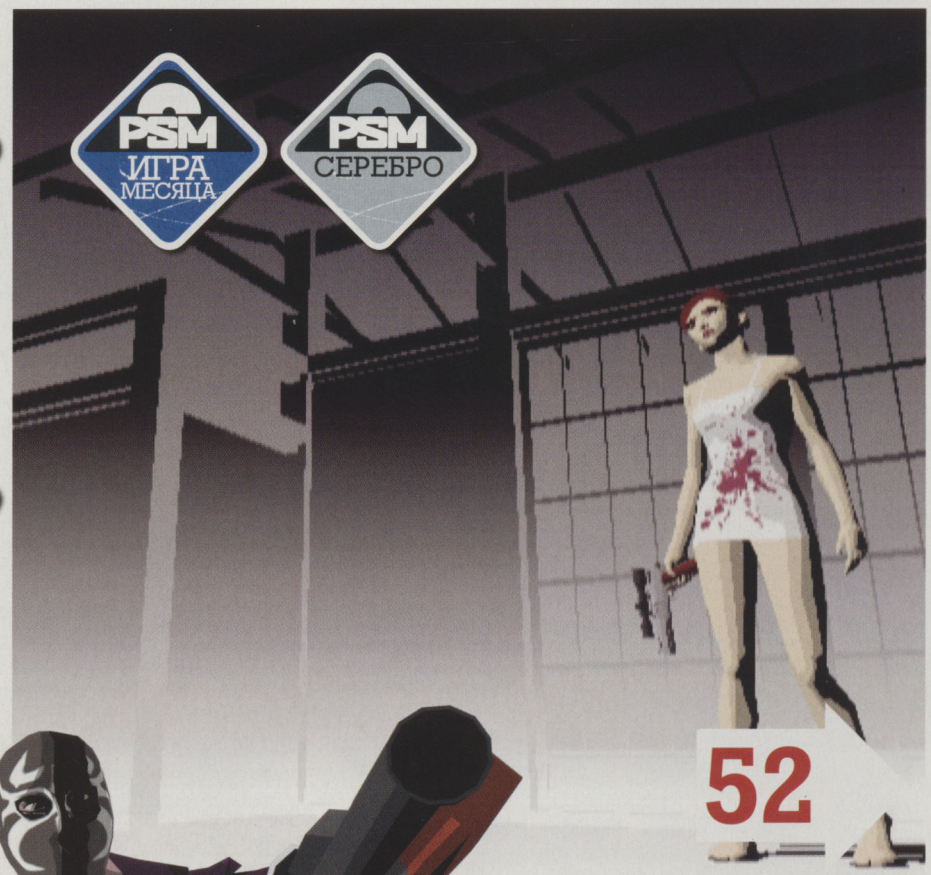
ЗОЛОТО
90 и более. Эту награду получают игры, способные изменить вашу жизнь.

ИГРА МЕСЯЦА
Герой текущего номера. Если вы покупаете одну игру в месяц, смело выбирайте эту.

РЕЙТИНГИ

Мы ценим ваше время, поэтому ставим каждой игре рейтинг. Это магические цифры. Они расскажут вам, чем предстоит занимать свой досуг в ближайшее время.

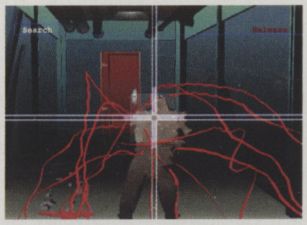
0–29	Игра с рейтингом до 30 годится разве что для растопки камина. Потому что это не игра вовсе, а просто-напросто идиотское недоразумение.
30–49	Можно играть без вреда для здоровья. Но избежать страстных встреч с бездарным дизайном или уродливой графикой, увы, не получится.
50–69	Исключительно для преданных поклонников жанра. Остальным следует озадачить себя поиском альтернативных вариантов.
70–84	Вот это уже разговор. Перед вами крепкий во всех отношениях продукт, и на него не стыдно потратить деньги.
85–89	Превосходная игра. Доставайте кошелек, иначе гордость за свою коллекцию будет безосновательной.
90+	Восхитительно. Невероятно. Феноменально. Абсолютная классика, обойтись без которой ну никак не получится.



52

KILLER 7

Не игра, а художественный манифест. Сможете ли вы в нее играть – вопрос, но попробовать нужно.



ЗИИ

38 ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

PSM СЕРЕБРО

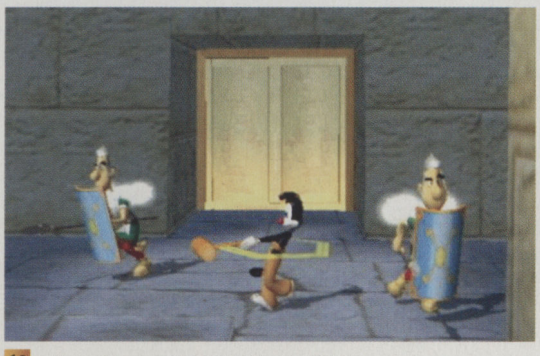
38 Болезненного вида пришелец охотится за вашими мозгами.

66 CRICKET 2005

44 TEKKEN 5

„КОНЦЕНТРАЦИЯ, ТЕРПЕНИЕ И КУЧА СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ — ВОТ ТРИ СОСТАВЛЯЮЩИХ УСПЕХА“

CRICKET 2005, СТРАНИЦА 66



60 ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

46 WORMS 4: MAYHEM

ВСЕ РЕЦЕНЗИИ ЭТОГО НОМЕРА

DESTROY ALL HUMANS! ..38
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT 42
TEKKEN 5 44
WORMS 4: MAYHEM 46
KILLER 7 52
GUNGRAVE OD 56
FORMULA ONE 05 58
ANIMANIACS THE GFEAT EDGAR HUNT 60
TT SUPERBIKES 61
S.C.A.R. – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO 61
DELTA FORCE 62
PREDATOR CONCRETE JUNGLE 64
SUIKODEN IV 65
CRICKET 2005 66
BRIAN LARA 68
KING OF FIGHTERS 2002 ..69
TAK 2: THE STAFF OF DREAMS 69
SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL 70
RUGBY 2005 72
CHOROQ 72

КИНО НА DVD

ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ 74
ПОДВОДНАЯ БРАТВА 75
ОНГ-БАК 75
ЖМУРКИ 76
ПИДЖАК 76
МИСТЕР И МИССИС СМИТ 77
БАССЕЙН 77

PSM ОБЕЩАЕТ

PSM – обязательное приложение к вашей PlayStation 2. И вот почему:

- Наш авторитет в индустрии позволяет получать финальные версии игр раньше, чем они окажутся у дистрибьюторов. Это означает, что если игра стоит на прилавке магазина, то PSM уже опубликовал на нее рецензию.
- PSM – независимое издание. Наши мнения не продаются и не покупаются рекламодателями, издателями, южноамериканскими диктаторами и кем бы то ни было еще.
- В PSM работают эксперты своего дела. Кроме журналистского мастерства, у нас есть многолетний игровой опыт. Мы разбираемся в предмете разговора. И не приемлем в своих рядах дилетантов, детей и придурков.
- Для нас очевидна разница между художественной книгой в толстой обложке и журналом о видеоиграх. Поэтому в своих рецензиях мы рассказываем все, что вам нужно знать об игре. Не меньше. И не больше.
- Мы понимаем, что наши читатели — взрослые люди с постоянным недостатком свободного времени. Очень часто они спешно листают PSM, стоя перед витриной с играми. Именно поэтому каждая рецензия снабжена плашкой „Вердикт“, из которой можно быстро узнать об игре все, что требуется.
- Наконец, PSM – первый и единственный журнал о PlayStation 2 в России.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Pandemic
Издатель: THQ
Издатель в России: Vellod Impex
Игроков: 1
Карта памяти: 113 Кб
16:9: Да
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Нет

ПАСПОРТ

Экшн/Адвенчура
И смех, и грех
Кровища
Подсадка

ВКРАТЦЕ
- Взрывайте людям головы силой мысли!
- Маскируйтесь под рядовых земных обывателей!
- И замочите, в конце концов, всех людей!

5 ЗЕМЛЯН, КОТОРЫХ НУЖНО ЗАМОЧИТЬ
- Киркор Филиппов
- Евгений Ваганькович
- Анастасия Отстоцкая
- Дима Билайн
- Ваша кандидатура...

„ВСЕ ПРОБЛЕМЫ ИНОПЛАНЕТЯН – ОТ КОМПЛЕКСОВ. ЕСЛИ БЫ ВЫ БЫЛИ ЗЕЛЕНЫМ И РАХИТИЧНЫМ, ТО ТОЖЕ ХОТЕЛИ БЫ ПОКОРИТЬ ВСЕЛЕННУЮ“

ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

Если в число „всех“ входят люди, делающие передачу „Аншлаг“, то мы очень даже за!

PSM СЕРЕБРО

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ: Чтобы вот так издеваться над нами, землянами, зеленому уродцу достаточно одной силы его великой мысли.

Для начала хотелось бы сделать небольшое вступление. Замечательная игра Destroy All Humans! производства студии Pandemic в России а) в самом скором времени выйдет официально, б) будет полностью локализованной, в) заговорит голосами популярных ведущих с радио „Максимум“ Бачинского и Стиллавина и г) будет называться „Замочи всех людей!“. Издавать ее в нашей стране выпало удовольствие компании Vellod Impex, каковая, помимо всего прочего, также курирует процесс локализации. Ожидать, судя по всему, следует действительно многого. Причем уже буквально через несколько недель. Это мы к тому, что вам ни в коем случае не стоит пропускать столь громкую локализацию столь громкой игры, а стоит ее наоборот всячески ждать и, как только она увидит свет, тотчас же приобрести ее в свою коллекцию.

Ну а теперь вернемся, собственно, к игре, которая удостоилась чести красоваться на нашей нынешней обложке. Удостоилась она ее, сами понимаете, а за дело. За какое? Давайте по порядку.

Начать, наверное, стоит с того, что разномастные злодеи и плохиши всегда и по умолчанию интереснее и привлекательней героев кругом положительных. Потому что — что такое положительный герой? Так, смех один. Вот скажите, кто-нибудь из вас любит Супермена? Ага, ни одной руки. И ни удивительно: любить Супермена — это все равно что любить бурундучков-спасателей из диснеевского мультика. Он не имеет ни вкуса, ни запаха и пресен как вода. То ли дело, скажем, Зорро или Терминатор — в этих есть драйв, энергия и чертовщинка. Именно на них мечтают быть похожими, когда вырастут, современные дети (разумеется, они значительно отстают по популярности в глазах современных детей от образа депутата областного законодательного собрания, но явно опережают комиксовых добряков). Короче, отрицательные или полуотрицательные персонажи интереснее и притягательней строго положительных, и точка.

Создатели „Замочи всех людей! учли эту особенность человеческой психологии и изготовили игру с таким злобным и главным героем, какого только можно себе представить. Что еще более важно, маленький зеленый инопланетянин с рахитичной головой — персонаж не просто злобный, но еще и исключительно яркий. Именно Крипто заставляет вас влюбиться

РЕЦЕПТ

50% Уничтожаем глупых жизнерадостных людишек.
40% Сопереживаем трудностям нашего зеленого уродца.
10% Ругаемся страшными словами на создателей здешних stealth-миссий.

ЕСЛИ ЧТО

На тему чего поумничать за пивом.
Несмотря на заверения некоторых ученых о том, что именно инопланетяне сделали египетские пирамиды, потопили Атлантиду и придумали сериал „Моя прекрасная няня“, первое задокументированное свидетельство о встрече с НЛО датируется 1947 годом. Именно тогда американец Кеннет Арнольд заявил, что видел в небе девять круглых летательных аппаратов, передвигавшихся в строгом порядке.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

Отличная демонстрация того, на что способен летающий соусник, если снабдить его плазменными пушками...

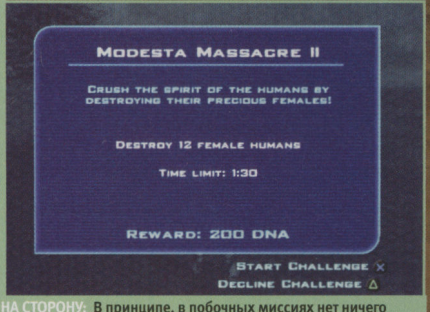
„КРИПТО ИСТРЕБЛЯЕТ ЛЮДЕЙ КАК ДУШЕВНОБОЛЬНЫХ КОМАРОВ“

КИСЛОТНЫЙ БУМ

Как вам должно быть хорошо известно из школьного курса биологии, аббревиатура „ДНК“ расшифровывается как дезоксирибонуклеиновая кислота, и никак иначе. Как вы уже знаете из нашей рецензии (если, конечно, не подвержены распространенной привычке читать сначала врезы), сбор инопланетянской ДНК производится вами посредством вытаскивания из голов обитателей Земли их драгоценных мозгов. Каковые вы впоследствии можете обменять у своего начальника Покса на разнообразные апгрейды к своей экипировке. Хотя простая человеческая логика подсказывает, что все эти апгрейды Покс должен был бы выдать вам самостоятельно и по доброй воле. Впрочем, он же не человек... Да и вы, вообще-то, тоже...

СМЫШЛЕННЫЙ УРОДЕЦ: Крипто использует психокинез, чтобы взорвать черепную коробку проходящей мимо барышни. Как некрасиво...

НОЧНОЙ ПРОДАВЕЦ: Если бы ваш офис охранял такой сторож, процент воровства среди сотрудников упал бы самым драматическим образом.



НА СТОРОНУ: В принципе, в побочных миссиях нет ничего плохого. Если бы только их не выдавали вам в добровольно-принудительном порядке.

АГЕНТ СМИТ: Сотрудники „Маджестика", как выяснилось, обладают повышенной огнеупорностью.

КАШПИРОВСКИЙ, БЛИН

Думаем, нет нужды лишний раз подчеркивать, насколько велика роль криптиных парапсихических способностей. С их помощью вы можете как по мелкому коперфильдничать, поднимая, скажем, в воздух людей, машины и танки, так и проделывать гораздо более куртуазные вещи, наподобие чтения чужих мыслей. И это мы еще не говорим о возможности убеждения оппонентов в жизненной необходимости свершения какого-нибудь идиотского поступка, например, танца посреди секретной военной базы. Смысл пляски заключается в том, что все, кто имеет возможность ее наблюдать, отвешивают амбар и начинают беззастенчиво глазеть, давая вам тем самым возможность беспрепятственно обделать свои делишки. Уникальный снимок танцующей коровы вы можете лицезреть страницей ранее.

ОСАГО: Интересно, автостраховщики уже включают в свои контракты пункт „На случай непредвиденной встречи с мерзким зеленым инопланетянином"?

ХИП-ХОП ПАРЕНЬ: Молодой человек с лампочкой над головой был только что запрограммирован на отвлечение своих сородичей посредством дикой пляски.

ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ: Приборы, наподобие того, что вы видите на скриншоте, генерируют поле, которое вырубает оружие Крипто.

в эту игру с первых же кадров и не позволяет вам ни на минуту оторваться от телевизионного экрана до тех пор, пока на нем не замелькают титры. Люди для Крипто — нечто среднее между комарами и пациентами Кащенко. Другими словами, люди для Крипто — нечто вроде душевнобольных комаров, которых он истребляет, как в силу профессиональной необходимости, так и ради простого удовольствия. Вы бы слышали, каким голосом наш зеленый друг, посланный на очередную stealth-миссию, справляется у своего начальства, нельзя ли ему просто перебить всех землян... Надеемся, творческий тандем господ Бачинского и Стиллавина не подкачает с переозвучкой...

В то же время с „Замочи всех людей!" действует известный закон игропроизводства, гласящий: „если в игре есть очень мощный и проработанный главный герой, то сама игра, скорее всего, будет смотреться на его фоне весьма блекло". Фактически творение Pandemic содержит в себе всего три вида развлечений: разрушение зданий при помощи вашей летающей тарелки, уничтожение людей при помощи ваших титанических пушек и маскировка под людей. Последнее „развлечением" можно назвать с большой натяжкой — скорее это навязанная необходимость. Как только вы выработаете алгоритмы для решения каждой из трех вышеописанных задач, ваша жизнь в „Замочи всех людей!" пойдет по накатанной дорожке. И вам даже никогда не придется эти алгоритмы пересматривать. Достоинством такое положение вещей, конечно, не назовешь, но, если учесть, специфику игры, то можно сказать,

„НАТУРАЛЬНО, КОШМАР НА УЛИЦЕ ВЯЗОВ, ДА И ТОЛЬКО"

ЛИКБЕЗ

Дерк Прауд из Pandemic рассказывает нам обо основах „Замочи всех людей!“.

В ОТКЛЮЧКЕ

Поскольку головной мозг фуронцов развит значительно сильнее человеческого (не зря же у них такие здоровые тыквы), они легко могут гипнотизировать людей. Базовыми командами являются „заснуть“ и „отвлекать внимание“. Кроме того, в некоторых миссиях у вас есть возможность раздавать своим жертвам особые, уникальные для этих миссий приказы.

ЧЕГО ХОТЯТ И МУЖЧИНЫ, И ЖЕНЩИНЫ

Одним из самых увлекательных занятий в „Замочи всех людей!“ является чтение чужих мыслей. Из них вы можете узнавать месторасположение различных людей и объектов, нужные вам пароли, а также еще массу всего интересного.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ ДНК

Тысячи лет назад фуронцы сохранили свои ДНК на Земле. Тогда их носителями стали бессловесные мартышки и гориллы. Однако, надо же такому случиться, среди фуронцов начался разброд и шатания, вследствие которых они почти что уничтожили друг друга ядерными бомбами. Для восстановления своей цивилизации им необходимо получить обратно свои ДНК, носителями которой в Америке 50-х стали уже люди.

ВДОХНОВЕНИЕ

Думаю, вы и сами заметили, что при создании своей игры мы черпали идеи и вдохновение из целого ряда популярных книг и фильмов: от „Секретных материалов“ до „Марс атакует“. Получившаяся в результате шизофреническая смесь — и есть наше любимое детище.

СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ!

Скрытая угроза

„Замочи всех людей!“ содержит большое количество секретных бонусных фенечек, которые вы можете и должны открыть в течение игры. Здесь вам и вкусные видеоролики, и интервью с разработчиками, и масса приколов.

что это есть ни что иное как осознанная необходимость.

Отдельно стоит рассказать о местном сюжете. Дело, видите ли, в том, что когда-то давным-давно раса Крипто под названием фуронцы спрятала в земных обезьянах образцы своей ДНК. Ибо опасалась, что может, неровен час, вымереть. Интуиция зеленокожих не подвела, и они начали в самом деле вымирать. В связи с чем возникла острая потребность в скороненных на черный день молекулах дезоксирибонуклеиновой кислоты. Проблема с их обратным изъятием заключалась лишь в том, что за прошедшее время обезьяны успели несколько, так сказать, развиться и превратиться в нас с вами. Сиречь людей. Процедура же изъятия инопланетной ДНК предполагала извлечение из ее носителя мозга. То есть, натурально, кошмар на улице Вязов, да и только. Впрочем, чтобы инопланетным колонизаторам, жизнь не казалась медом, разработчики покумекали-покумекали, да и придумали секретную организацию „Маджестик“, занимающуюся отловом и исследованием пришельцев. Так, в частности, организации удалось отловить и заисследовать сородичей Крипто, летевших на одном с ним космическом корабле. Сказать о сюжете еще хоть на полслова больше, было бы преступлением против человечности. Поверьте, он достоин того, чтобы вы разбирались в его изгибах самостоятельно.

Кроме того, нельзя не упомянуть о сказочном игровом сеттинге а-ля 50-е, изготовленном с такой любовью и вниманием к деталям, что просто диву даешься. Все эти аутентичные пригородные домики и секретные объекты американской военщины выписаны с преизрядной иронией и вызывают у пользователя искреннюю улыбку.

Единственной более или менее серьезной проблемой „Замочи всех людей!“ являются ее уже многократно недобрым словом помянутые stealth-миссии. Мало того, что маскироваться под людишек и пробираться мимо солдат „Маджестика“ значительно скучнее, чем все крушить, так еще и сама игра не может похвастаться идеальным балансом. Поэтому очень часто получается так, что вы на последнюю свою энергию читаете мысли объекта, после чего с вас спадает маскировка, и вас, конечно, тут же на месте и убивают. Сказать, что это обидно — значит ничего не сказать.

Впрочем, ничего совершенного в этом мире не бывает. И если брать это за аксиому, то все претензии к „Замочи всех людей!“ покажутся мелкими и не заслуживающими внимания. Так оно, собственно говоря, и есть.

Дэвид Кук, Сергей Колесов

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Море прекрасного в своей бессмысленности веселья. - Если не считать stealth-эпизоды.	+ Не верх совершенства, но смотрится очень стильно. - Достаточно глюкава.	+ Реплики Крипто просто бесподобны. Скрестив все на свете, ждем русской озвучки. - Даже в голову ничего не приходит...

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Сама по себе игра не очень продолжительна, зато содержит массу секретных фенечек. Если понравится, возвращаться вы к ней будете часто.

МИНУТ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ

PRIMAL

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ

GOD OF WAR

„Замочи всех людей!“ — из той породы игр, на чьи недостатки люди с радостью закрывают глаза. Благо их тут не так много. Мы о недостатках, а не о людях...

83

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: Софт Клаб
Игроков: 1-4
Карта памяти: 167 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ОПРОС

Что общего у этой МОН и горячо всеми любимым фильмом братьев Коэнов „Большой Лебовски“?

ЕСЛИ ЧТО

О чем поумничать за пивом.
„Генрих Гиммлер, глава СС, в свое время разводил цыплят.“

ПАСПОРТ

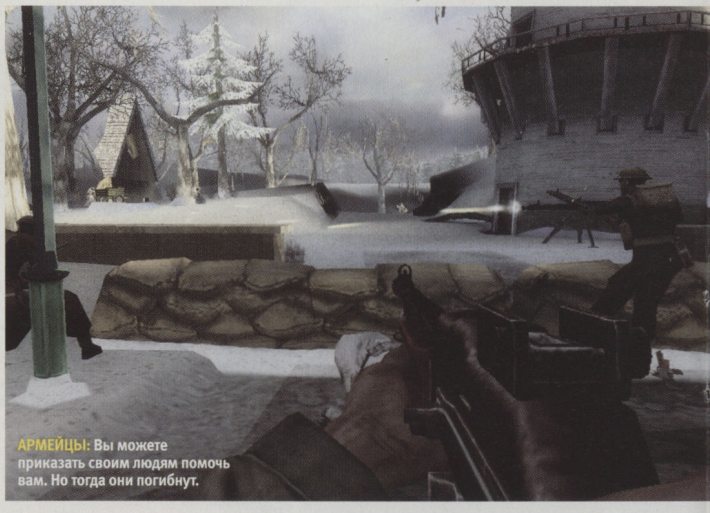
Лажа
Сиквел
Кровища
Сложно

ВКРАТЦЕ

- Девять многопользовательских карт и столько же режимов игры.
- Сюжет, написанный Джоном Милиусом, сценаристом таких фильмов как „Апокалипсис сегодня“ и, только не смейтесь, „Конан Варвар“.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

В идеале вы можете отдавать приказы соратникам, чтобы они уничтожали врагов, но обычно враги уничтожают их. Лучше заниматься этим самостоятельно.



АРМЕЙЦЫ: Вы можете приказать своим людям помочь вам. Но тогда они погибнут.

ДЕМОНСТРАЦИЯ АРСЕНАЛА

„35 видов оружия!“ гордо заявляет мануал к Medal Of Honor. Ну да, 35, только все эти виды оружия друг от друга практически не отличаются. Что лучше, кривой пулемет или винтовка с цилиндрическим затвором? Или еще чуть более медленная винтовка с оптическим прицелом? Разницы совершенно никакой. Ко всему прочему, вы можете носить с собой только два вида оружия, неважно, пистолет это или противотанковая установка. Так что готовьтесь к хроническому дефициту боеприпасов.

НЕБО, ВЗРЫВЫ, САМОЛЕТ: А вот самолеты взрываются очень даже красиво.

МУКИ ВЫБОРА: Вот та самая винтовка с цилиндрическим затвором. Она совершенно ничем не отличается от всех остальных винтовок, так что особо не возбуждайтесь.

„ТАК КТО ТАМ ПОБЕДИЛ-ТО?“

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Штурм европейский, а рулит игра все равно в Америке. Что-то тут не так...

Настоящая война, как нас учит телевизор — это полное дерьмо. Нечто грязное, непонятное, с кучей бессмысленных смертей и ощущением тщетности всего сущего. Это, пожалуй, самый ужасный опыт, который только может получить человек. Так что давайте поздравим EA с созданием самой реалистичной игры на военную тематику. Или лучше не поздравлять?

Все начинается очень плохо. После сражения в День Высадки (Frontline) и атаки на Перл-Харбор, (Rising Sun), вы, наверное, будете ожидать некого голливудского начала, и со страшной силой огорчитесь, попав с ходу в тупую мясорубку. С сюжетными вставками в игре вообще плохо, вместо этого нам предлагают больше свободы и (теоретически) больше возможностей для стратегического планирования. Также эта игра стала первой МОН, в которой случились „правильные“ соратники — которые правильно реагируют на выстрелы и стреляют сами вместо того, чтобы с гордостью дожидаться собственной неминуемой гибели. Заметьте, мы не сказали „умные“ соратники — потому что ума у них как не было, так и нет. Стоит оставить их наедине с самими собой, и они радостно попрут к ближайшему вражескому пулемету, вернутся оттуда в полудохлом состоянии и попытаются обуть вас на драгоценные аптечки. Если же приказать им идти вперед, (нажав левый нижний шифт), они неожиданно начнут сопротивляться и будут маячить прямо у вас перед носом, загораживая своими задницами все, что только можно. Поверьте нам — в мертвом состоянии они

„СОРАТНИКИ БУДУТ МАЯЧИТЬ ПРЯМО У ВАС ПЕРЕД НОСОМ, ЗАГОРАЖИВАЯ СВОИМИ ЗАДНИЦАМИ ВСЕ, ЧТО ТОЛЬКО МОЖНО“

РЕЦЕПТ

30% Умираем
30% Воскресаем.
20% Материм свою „команду".
10% Охотимся за боеприпасами.
10% Смеемся над глупостью „адреналиновой" системы.

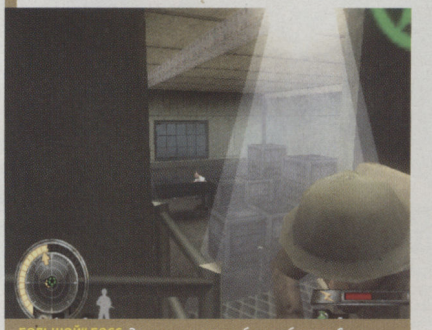
ОТВЕТ

Джон Милиус, написавший сценарий для European Assault — близкий друг братьев Коэнов, с него даже срисовали одного из персонажей „Большого Лебовски" — ветерана Вьетнамской войны Уолтера.

КУРГАН: Лучше все-таки прикрывать своих людей — погибнут они в любом случае, но так будет красивее.

А ГДЕ ЖЕ ГЕББЕЛЬС?

В European Assault есть боссы. Но давайте будем честными — зачем нужна игра про Вторую Мировую, если мы не можем убить Гитлера — ну, или хотя бы Геббельса? Дорогая EA, выдайте нам, пожалуйста, Фюрера с джетпаком и светящимся правым (или левым) яичком в качестве слабого места. Scheisse!



„БОЛЬШОЙ" БОСС: Это, кстати говоря, битва с боссом. С человеком. В комнате. С ящиками. И это никакой не Гитлер.

НЕ СТРАШНО: На самом деле, игра называет этих боссов „nemeses". И их очень просто убить несколькими выстрелами в лицо.

БЬЮТ ЧАСЫ НА СТАРОЙ БАШНЕ: Закат солнца на фоне еще одной бледной битвы.

доставляют куда меньше проблем.
Еще одна уступку реализму — это система прицеливания „ползи-и-смотри". Теоретически все выглядит, как обычно, прекрасно — пулеметы нещадно мажут, а фрицы вполне могут вас застрелить, если вы подставитесь, так что лучший способ передвижения — ползание за укрытиями и точные выстрелы в голову. На практике? Ну...благодаря а)цвету немецкой формы б)почти каждому уровню и в)непролазному туману вам придется стрелять в светло-серые пятна в средне-сером тумане и периодически наблюдать в прицеле темно-серые филейные части своих соратников. При этом нацисты убивают вас с такой легкостью, как будто бы вы передвигаетесь по полю в розовой кофточке а-ля Ирина Ароян и с мобильником, непрерывно играющим ту самую мелодию с ненормальной лягушкой. Как-то это, на наш взгляд, не очень честно. Одна очередь из пулемета наверняка вас прикончит (и это логично), но EA вместо того, чтобы просто установить на каждом уровне пару чекпойнтов, включила в игру странную систему „воскрешений", то есть, дополнительных жизней. Это означает, что вы умираете,

БОРЬБА С ВЕТРЯНЫМИ МЕЛЬНИЦАМИ: Да, в European Assault попадаются вполне симпатичные пейзажи.

„ВАМ ПРИДЕТСЯ СТРЕЛЯТЬ В СВЕТЛО-СЕРЫЕ ПЯТНА В СРЕДНЕ-СЕРОМ ТУМАНЕ"

воскресаете...и тут же умираете снова. И очень часто при этом у вас нет боеприпасов — нам пришлось в прямом смысле забить насмерть дюжину наци прикладом винтовки только потому, что боеприпасы из них выпадают произвольно. Но, что еще хуже, в игре присутствует совершенно идиотская „адреналиновая" система, которая сводит на нет всю реалистичность, давая вам неуязвимость, которой хватит ровно на то, чтобы вломиться в толпу фрицов и погибнуть там смертью храбрых. Неоднократно.
Соответственно, прохождение каждого уровня превращается в прятки. Периодически вы высовываете голову из укрытия, с ужасом наблюдаете, как гибнут ваши соратники, и стреляете вслепую. Это, таки да, весьма реалистично, но выглядит еще скучнее, чем мы описываем, из-за ужасного визуального воплощения всего этого в жизнь — мутные текстуры и бонусы, которые выглядят так, как будто их рисовали за пять минут до релиза игры.
Учитывая количество и качество военных игр, эта выглядит просто омерзительно — и из всех Medal of Honor эта уж точно худшая. Избегать ее стоит так же, как и настоящей войны — в конце концов, по телевизору иногда показывают документальные фильмы на эту тему. **Наталья Гордеева**

БЕСТАНКОВОЕ ЗАДАНИЕ: Видите соратника, жмущегося в углу? И вот с этими людьми приходится воевать...

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Система прицеливания держит в напряжении.
- Но быстро утомляет из-за идентичных уровней.

ГРАФИКА
+ Серая, прямо как настоящая война
- Такая, очень натурально серая... слишком...

ЗВУК
+ Хорошая бодрая музыка на экране заставки.
- Почему-то нет никаких „nein" и „scheisse".

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Сложно, до тех пор, пока вы не поймете, что нужно стоять как можно дальше и стрелять во все, что подает признаки жизни.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
ARMY MEN GREEN ROGUE

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
CALL OF DUTY

Шаг назад для всей серии МОН — это больше похоже на „правильный" шутер от первого лица, но в какой-то момент начинает не хватать условностей и допущений. Это ведь все-таки игра.

52

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Namco
Издатель: Sony/Namco
Издатель в России: Софт Клаб
Игроков: 1-2
Карта памяти: 624 Кб
16:9: Да
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО

О чем поумничать за пивом.
„Ходят слухи, что либо уже начались, либо начнутся в ближайшее время съемки фильма по мотивам Tekken 5. Сценарий к будущему шедевру пишет сценарист „Расхитительницы гробниц". А может, лучше это... ну его?.."

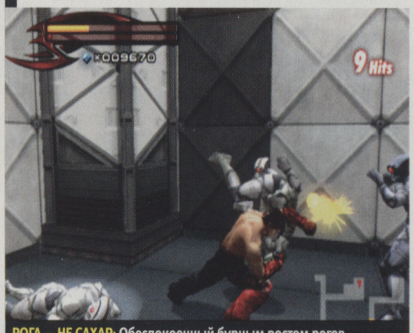
РЕЦЕПТ

50% В слюнях и соплях доказываем, какой боец круче.
30% Растерянно трем глаза, будучи сделанными самым слабым бойцом по нашей классификации.
20% В спортивной трясучке промахиваемся мимо клавиш.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Казуя и Пол опять не поделили вкладыш из-под жвачки с голой бабой. Вот так же и в античные времена все войны вспыхивали из-за женщин...

МАЛЬЧИК С РОГАМИ

Ни одна Tekken не может обойтись без своего злобного рогатого мальчика, который выступает в роли этакой экзистенциальной страшилки, смеси ЦРУ и Бориса Березовского. На этот раз роль Диавола исполняет Джин. Открыть его можно либо путем прохождения зверского режима Devil Inside, либо путем прохождения режима Story всеми доступными бойцами.



РОГА — НЕ САХАР: Обеспокоенный бурным ростом рогов, молодой человек крушит не повинных в данной оказии роботов.

ЭТО НЕ ФИНАЛ: После Джина вас ожидает еще один босс. Но какой, мы вам не скажем, ибо военная тайна.

„ПОСТОЯНСТВО — ПРИЗНАК МАСТЕРСТВА"

TEKKEN 5

PSM ЗОЛОТО

Если бы этот подзаголовок уже не был так избит, мы бы написали „Возвращение короля".

Скажите мне, что для вас Tekken, и я скажу, кто вы. Кажется, нет на свете ни одного владельца PlayStation, которого одно упоминание нехитрого буквосочетания „Tekken" не вводило бы в нешуточную ажитацию. Оно и понятно.

Если вы переведете взгляд на несколько сантиметров ниже, то без труда обнаружите насквозь пропитанный сладчайшей ностальгией врез, посвященный эволюции серии. Путь, который проделала серия, колоссален. Можно буквально по пальцам пересчитать файтинги, которые могут похвастаться столь же богатой родословной. Да и то это будут супермастодонты, наподобие Mortal Kombat и Virtua Fighter. Tekken — это наше все платформы PlayStation, это как Пушкин для русской литературы и Эдисон для электричества. Именно по серии Tekken проще всего отслеживать развитие платформы. В конце концов, Tekken — это просто один из лучших в мире файтингов. Но довольно лирики, давайте лучше приступим к делу. Итак, чем уникальна Tekken 5? По большому счету, тем же самым, чем были уникальны четыре ее предшественницы, а именно сказочным коктейлем из божественной графики, гениальной боевой системы, сбалансированного набора бойцов и

ДЕВОЧКА-ПРИПЕВОЧКА: Скажите честно, вы бы на такой женились?

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Серии Tekken около 10 лет. За десять лет можно успеть многое: обзавестись семьей, построить дом, засадить деревьями пару гектаров заповедных заливных лугов, а также совершить массу других важных и полезных дел. Впрочем, Tekken прошла за это время путь ничуть не меньший. Не верите? Смотрите сами.

Что, мы и вправду играли в ЭТО? Нет, серьезно?

Уже значительно лучше, хотя квадраты все еще торчат-торчат...

Вот это уже не стыдно показать маме с папой.

Виват! Эверест и Пик Коммунизма жанра файтингов в одном лице. Вернее был до выхода пятой части.

ПАСПОРТ

Файтинг

Сиквел

PS2-эксклюзив

Кровища

ВКРАТЦЕ

- Все полагающиеся режимы игры на месте: Practice, Story, Time Attack, Arcade, Survival, Team и Versus.
- Новые персонажи.
- Вместе со старыми их — три десятка!

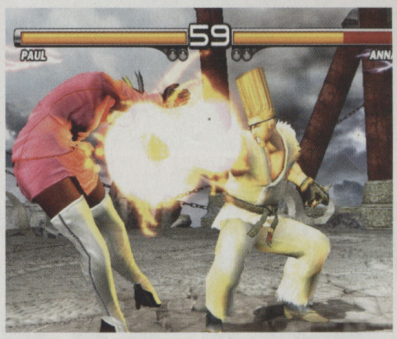
ЗООПАРК: А всего-то один раз забыли положить „Вискас".

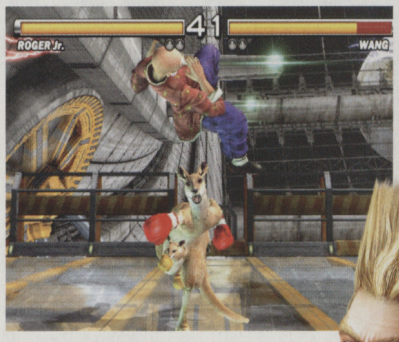
ВОСТОК ЕСТЬ ВОСТОК, А ЗАПАД ЕСТЬ ЗАПАД

Как ни странно, на этот раз киплинговская аксиома особо не сработала: отличия японской версии Tekken 5 от европейской если и имеются, то весьма минорные. Лично нам, например, удалось заметить лишь черные поля, по краям экрана, появляющиеся в том случае, если ваш телевизор не поддерживает современные развертки. Если же поддерживает — то можете и вовсе расслабиться и получать удовольствие.

ЧЕРНАЯ ПОЛОСА: Если ваш телевизор не поддерживает 60-герцовый режим, готовьтесь созерцать игру в таком вот усеченном виде.

ПЛЕЙБОЙ: Практичность девушкиной экипировки вызывает некоторые сомнения, но ведь смотрится!





СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ!

НЕ СПАТЬ!

Каждая часть Tekken, как известно, по традиции комплектуется одной старой-престарой аркадной игрой, в которую предлагается играться во время загрузок. Tekken 5 не нарушила давней традиции и предлагает пользователям Starblade. Развлечение, прямо скажем, так себе, но тут, вы же понимаете, — важно традицию поддержать.

„ИЗ TEKKEN 5 НЕТ-НЕТ ДА И ВЫВАЛЯТСЯ РАЗВЕСИСТЫЕ УШИ DEAD OR ALIVE"

нечеловечески детализированных локаций. Фактически мы только что рассказали вам рецепт идеального файтинга.

Родители серии Tekken всегда отличались необыкновенной восприимчивостью ко всем сколько-нибудь актуальным трендам. Подобно сластене в кондитерской они хватали кусок от этой игры, еще кусок — от той, откусывали половину от третьей и продолжали в том же духе, пока не понимали, что больше им/их игре просто физически не переварить. Так что нет ничего удивительного в том, что из Tekken 5 нет-нет да и вывалятся развесистые уши то Dead or Alive (это по части грудастых полуобнаженных девушек), а то и той же Virtua Fighter.

Самое главное отличие Tekken 5 от предыдущих частей заключается в резко увеличившейся динамике происходящего. Если Tekken 4 целенаправленно пошла по пути превращения в более степенный и размеренный файтинг, то его последовательница отринула всякие интеллигентские выкрутасы и сходу начала бить морды. Tekken 5 не дает игроку права на ошибку, поскольку каждая ошибка здесь может стоить половины хэлс-бара.

Другое отличие (правда, не сказать, что бы на это раз особо позитивное) заключается в печальном отсутствии в Tekken 5 приличных мини-игр. На кого же ты нас оставила, Tekken Volleyball, нам будет тебя не хватать... Впрочем, что бы там ни было, Tekken есть бог наш, а Tekken 5 есть пророк его. То есть, тьфу, мы хотели сказать, что как бы там ни было, но Tekken есть Tekken, а Tekken 5 — просто самая лучшая игра серии. Не больше и не меньше. **Джоел Снэйп**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Старая-добрая Tekken снова с нами. - Ничего, по большому счету, нового.	+ Яркие проработанные персонажи. - Кажется, финальный босс намалеван мелком.	+ Хриплый, надрывный рок — супер! - Некоторых актеров мы бы расстреляли на месте.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Если у вас есть хотя бы один-два друга, разделяющих вашу любовь к хорошим файтингам, то может считать, что забаву на полгода себе нашли.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ

VIRTUA FIGHTER 4

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ

SOUL CALIBUR 2

Гениальная графика, превосходный баланс и отточенная анимация — что еще надо любителю файтингов для счастья?

91

ИНФОРМАЦИЯ

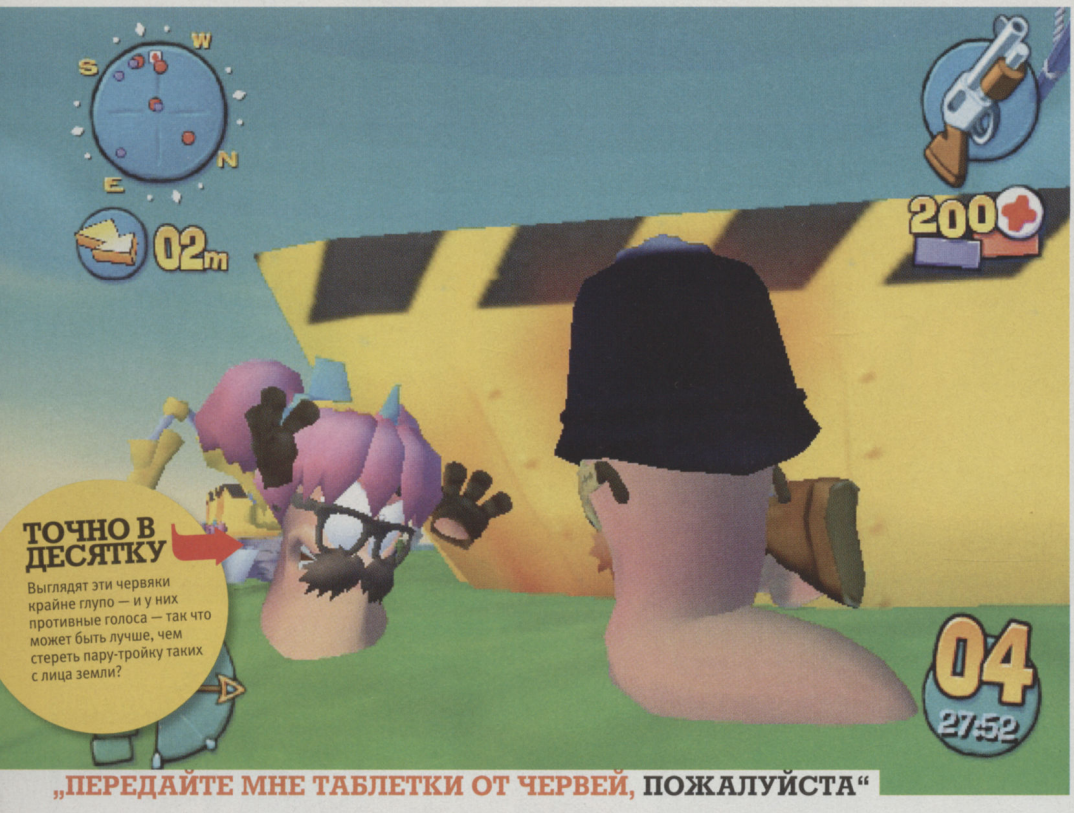
ДЕТАЛИ
Разработчик: Team 17
Издатель: Codemasters
Издатель в России: 1С
Игроков: 1-4
Карта памяти: 181 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Вы знали, что в мире около 4,400 видов червей? Нет? Значит, и про то, что в мире 2,700 разновидностей земляных червей, вы тоже не знали?“

РЕЦЕПТ
80% Взрываем.
10% Собираем боеприпасы, чтобы взорвать еще что-нибудь и вдруг ...
10% ...взрывают нас.

ПАСПОРТ
Стратегия
Сиквел
Тупо
Легко

ВКРАТЦЕ
- Можно настроить оружие массового уничтожения
- 15 поединков и 25 абсолютно новых миссий.
- Новое оружие, включая Бетонного Осла.



ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Выглядят эти червяки крайне глупо — и у них противные голоса — так что может быть лучше, чем стереть пару-тройку таких с лица земли?

„ПЕРЕДАЙТЕ МНЕ ТАБЛЕТКИ ОТ ЧЕРВЕЙ, ПОЖАЛУЙСТА“

WORMS 4: MAYHEM

Черви больше никому не нужны. Даже рыбакам.

Год 1995. В этом году Робби Уильямс ушел из Take That. Билл Гейтс выпустил новую операционную систему. Мир впервые увидел PlayStation. А еще именно в этом году мы впервые поиграли в Worms — и играть вмногером с тех самых пор стало весело и увлекательно. Worms была двухмерной стратегий с розовыми червячками в главных ролях и боями с поправкой на ветер. Прошло десять лет и вот перед нами четвертое пришествие червей — если не считать всяких отпочкований, вроде Worms World Party.

Если честно, этой игре вообще не стоило становиться трехмерной, и Worms 4: Mayhem — лишнее тому подтверждение. Навигация по району боевых действий практически невозможна, скажем спасибо кривой камере и неумению наших розовых друзей нормально забираться на предметы. Обзор игрового поля явно лучше, чем в Worms Forts, но интуитивности все равно не хватает. Вы смотрите куда угодно, только не туда, где происходит все самое интересное, даже если пытаетесь развернуть камеру к месту событий. Есть и плюсы — к примеру, фантастический режим создания оружия. Вы можете сделать собственную гранату, ракету или удар с воздуха (у вас даже будет возможность обрушить на противника дождь экскрементов). Но даже самая Святая Бомба не замолит все грехи этой игры.

В Worms 4: Mayhem, как это ни прискорбно, есть сюжет — какой-то сумасшедший профессор пытается захватить мир. И хорошо, и ладно бы, но какой смысл в осознании этого факта? Вам необходимо знать только одно — все, что есть на экране, можно и нужно взорвать. Либо так либо а) можно собирать предметы на время б) добраться до определенного места в) изуродовать остальных червяков бейсбольной битой. Последнее, кстати говоря, весьма увлекательное занятие, но, если не считать совершенно бесполезного сюжета, ничего нового в игре нет. Это лучшая трехмерная версия Worms, но все самое интересное все равно случилось 10 лет назад. Хотя играть в многопользовательском режиме в Worms 4: Mayhem так же интересно, как и в другие игры серии, этого все равно недостаточно для получения полного морального удовлетворения. А поскольку владельцы PS2 не могут играть онлайн, эту банку с червями лучше не открывать вообще.

Натан Ирвин

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР ОКРУЖАЕТ: Как всегда, все, что вы видите, можно уничтожить.

ЧЕРВЬ В ШЛЯПЕ! Не хватает только стетсона и лошади.

НОВОЕ ПЛАТЬЕ ЧЕРВЯКА

Кастомизация команды и возможность давать имена червякам всегда были отличительной чертой серии Worms, но в этот раз разработчики сделали еще один шаг вперед. Помимо создания оружия, вы сможете одевать своих червей. Да-да, теперь вы можете сделать червякам чудесные прически (к примеру, дреды), выдать им летные шлемы и заставить их говорить с каким-нибудь ужасающим акцентом. Очень мило.

PSM МОРИТ ЧЕРВЯЧКА: Ой, смотрите, у него волосы, как у Натана и...эээ..усы как у Дэна Джи. Ну, пусть не как у Дэна, зато тело у него точно как у Энди.

ЧЕРВИ В КОСМОСЕ: В игре есть много команд, из которых можно выбирать. Вот, к примеру, чудесные космонавты.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Тяжело вооруженный походовый экшн. - Где-то мы это все уже видели?	+ Вполне симпатичные червячки. - Примитивные блочные пейзажи.	+ Очень неплохая озвучка. - Иногда они издают странные звуки.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Если вы засядете играть с друзьями, этой игры вам хватит относительно надолго. Пройти сюжетный режим у вас не получится, так и знайте.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
WORMS: FORTS

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
ORIGINAL WORMS

Слушай, а давайте мы как-нибудь уже перестанем выпускать бесконечных Worms. Будь эта игра двухмерной, но с возможностью кастомизации, цены бы ей не было. Но не сложилось.

47

PLAYSTATION

PSM

mediasion

publishing house

PLAYSTATION PSM

mediasion
publishing house

...после

Иллюстрация: Елена Крючкова

Иллюстрация: Елена Крючкова

УМРИ, ВСЕ ЖИВОЕ!

ТЕПЕРЬ САМЫЙ ПЕРЕДОВОЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ PLAY ПРЕДСТАВЛЯЕТ НА СВОИХ СТРАНИЦАХ МАТЕРИАЛЫ ЛЕГЕНДАРНОГО АНГЛИЙСКОГО ЖУРНАЛА

METAL HAMMER

В каждом номере PLAY вас, хэдбэнгеры и хэдбэнгерши, будут ждать восемь страниц раскаленного докрасна «железа» от одного из авторитетнейших рок-изданий мира.

Вы найдете в нашем «журнале в журнале»:

- самые провокационные интервью
- самые горячие новости
- самые невероятные факты
- самые угарные фотографии
- самые свежие CD-рецензии

СТАРТУЕМ 4 АВГУСТА!

ПЕРВЫЙ ВЫПУСК МИНИМАГА METAL HAMMER – В PLAY №15/2005

СПРАШИВАЙТЕ В ПРОДАЖЕ!

С деловыми предложениями, а также по поводу размещения рекламы в минимаг Metal Hammer обращайтесь:
Дмитрий Коротеев, издатель – тел. (095) 510-1525/24, e-mail: koroteev@mediasign.ru

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Grasshopper
Издатель: Capcom
Издатель в России: Софт Клаб
Игроков: 1
Карта памяти: 343 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Да

ПАСПОРТ

ВКРАТЦЕ
- Семь играбельных персонажей, переключаться между которыми можно прямо во время игры.
- Свободное переключение между видом от третьего и от первого лица.
- Наличие какого-никакого ролевого элемента.

РЕЦЕПТ

40% Удивление
30% Досада
20% Смущение
10% Голова кругом

„СОВЕРШЕННО БЕСМЫСЛЕННАЯ ИГРА, КОТОРОЙ ОТСУТСТВИЕ СМЫСЛА ИДЕТ ТОЛЬКО НА ПОЛЬЗУ“

KILLER 7

Silent Hill встречает Resident Evil, а потом еще Time Crisis. Гибрид, который должен был издохнуть еще в девелоперской утробе, цветет и пахнет.

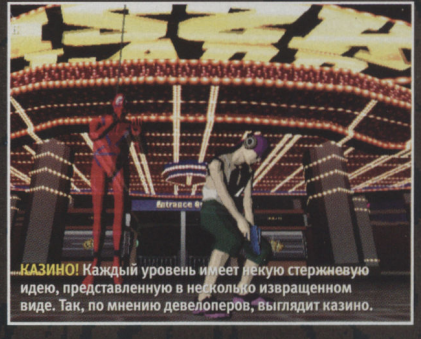
PSM СЕРЕБРО

Дорогие вы наши читатели, понимаем, что вряд ли вызовем у вас сочувствие подобным признанием, но просто хотим, чтобы вы знали. Количество игр, которые мы перелопачиваем ежемесячно для написания одного блока рецензий, не поддается никакому разумному осознанию. При этом, подчиняясь закону вероятности, подавляющее большинство из этих игр оказывается ужасающим, нечеловеческим порожняком. Таким, что просто вот хоть стой, хоть падай. О самых отмороженных игроэкземплярах мы даже не пишем в журнале, потому что такие материалы ведь могут попасться на глаза нашим самым маленьким читателям и их мамам — а это считай обморок... О том, чтобы поиграть во что-то не по работе, а для души, речь и вовсе обычно не идет. Тем приятнее, что в мире все еще появляются игры, наподобие Killer 7. Игры, после которых даже у самого усталого и видавшего виды критика загорается огонек в глазах и пробуждается желание жить и работать. Изрядно поиспытывав читательское терпение глубокомысленными рассуждениями на тему нелегкой журналистской доли, не считаем возможным проверять его на прочность и дальше. Так что ближе к делу. Стандартную преамбулу с пересказом игрового сюжета позвольте на этот раз опустить. И не потому, что сюжет Killer 7 настолько плох, что о нем лучше не рассказывать в начале рецензии, а потому лишь, что он, сюжет этот, очень неформатен и разбираться с его заморочками лучше самостоятельно. Впрочем, два слова о завязке Killer 7 сказать все же нужно. Ваш персонаж — это прикованный к инвалидному креслу наемный убивец Харман Смит. То ли в силу наличия каких-то сверхспособностей, то ли по причине обычного черепно-мозговой травмы г-н Смит страдает/наслаждается даже не раздвоением, а рассемерением личности. Каждый из этой семерки — является одним из героев игры, а все вместе они как раз-таки образуют банду Killer 7.Ясное дело, что только столь неординарный со всех точек зрения человек, как г-н Смит может справиться порученным ему заданием — спасти мир от зловещих бандюганов-ходячих бомб, называющих себя Heaven Smiles.

„ИГРА, ПОСЛЕ КОТОРОЙ ЗАГОРАЕТСЯ ОГОНЕК В ГЛАЗАХ И ПРОБУЖДАЕТСЯ ЖЕЛАНИЕ ЖИТЬ И РАБОТАТЬ“

Нельзя сказать, что в середине 2005 года история о психически нездоровом человеке, сознание которого превращает каждый из своих осколков в отдельную личность, может претендовать на особенную оригинальность. Мы уже, как минимум, видели триллер „Идентификация“, в котором аналогичная история была подана под несколько иным со-

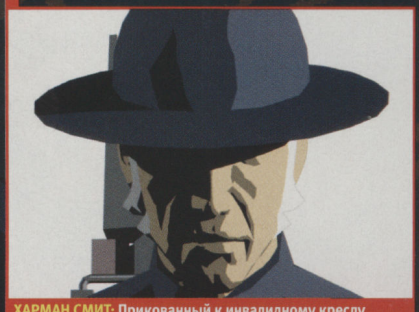
ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Попадание точно в слабое место врага заставляет того тотчас разлетаться на мелкие ошметки. Это позволяет вам зарабатывать специальные „blood points“, на которые можно апгрейдить своих персонажей.



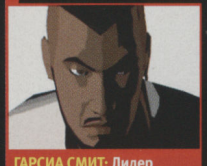
КАЗИНО! Каждый уровень имеет некую стержневую идею, представленную в несколько извращенном виде. Так, по мнению девелоперов, выглядит казино.

СЕМЕРО ПЛЮС ПАРАЛИТИК

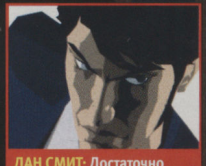
Семейный портрет. Правда же, мило?



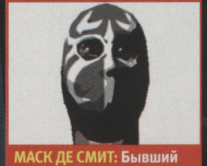
ХАРМАН СМИТ: Прикованный к инвалидному креслу антигерой, самый опасный убийца в мире. Его излюбленное оружие — здоровенное противотанковое ружье. Семеро следующих ниже козлят — всего лишь осколки его больного сознания.



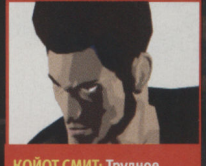
ГАРСИА СМИТ: Лидер группы Killer 7 и верный слуга Хармана. Умеет видеть сквозь маскировочный камуфляж Heaven Smiles. Пользуется бесшумным пистолетом-пукалкой. Умеет оживлять погибших сортанкиков.



ДАН СМИТ: Достаточно злобный и агрессивный молодой человек со вкусом к хорошей одежде и шестизарядным револьвером за пазухой. За время прохождения игры вы выясните немало интересных подробностей о его прошлом.



МАСК ДЕ СМИТ: Бывший рестлер. Зачем носит маску — непонятно, возможно, затем, что под ней скрыт фейс Халка Хогана. Шутка. Обладает недюжинной силой и парой гранатометов. Умеет сокрушать любые препятствия.

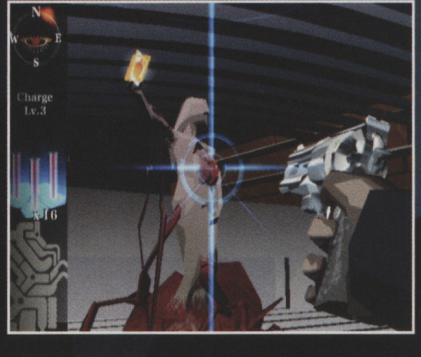


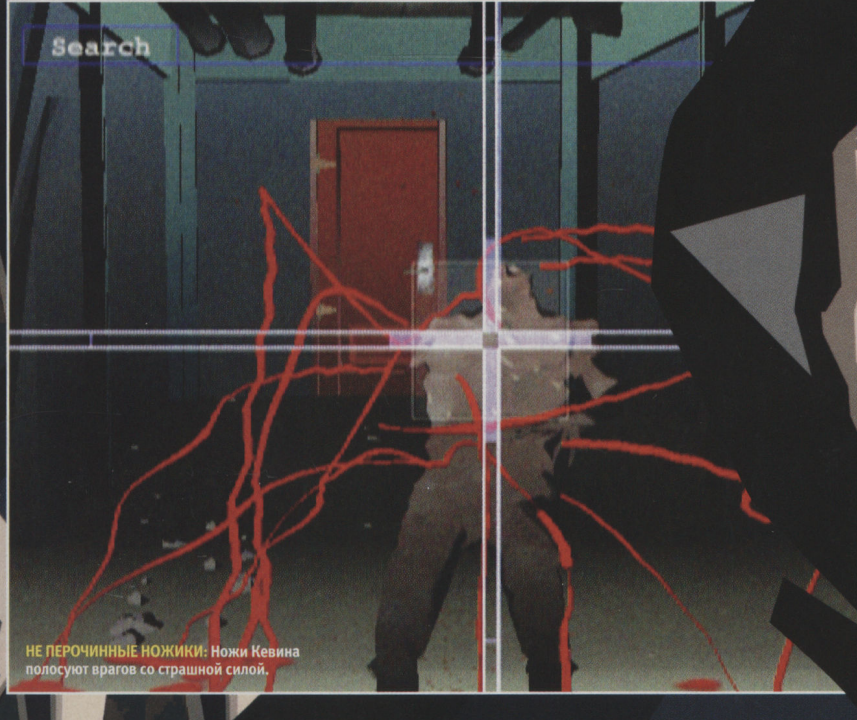
КОЙОТ СМИТ: Трудное детство-деревянные игрушки. Койот вырос на улице, где успел обучиться навыкам заправского вора. Если надо что-то стянуть или открыть какую-нибудь дверь — это к нему.

КЕВИН СМИТ: Матушка-природа не одарила Кевина особенным здоровьем. Судите сами: мало того что альбинос, так еще и немой. Впрочем, он обращается с ножами так ловко, что мысль посочувствовать ему в голову даже не приходит.

КЭДЕ СМИТ: Единственная женщина в составе Killer 7. Использует автоматический пистолет с оптическим прицелом. Помимо этого обучена вызывать духов путем резания собственных запястий.

КОН СМИТ: Еще один инвалид в команде. Кон — слеп как крот, но при этом обладает неимоверно острым слухом. Надо сказать, что его слепота не дает ни малейшее форы врагам. Двух ушей и двух пистолетов ему достаточно, чтобы разделаться с любым противником.





НЕ ПЕРОЧИННЫЕ НОЖИКИ: Ножи Кевина полосуют врагов со страшной силой.

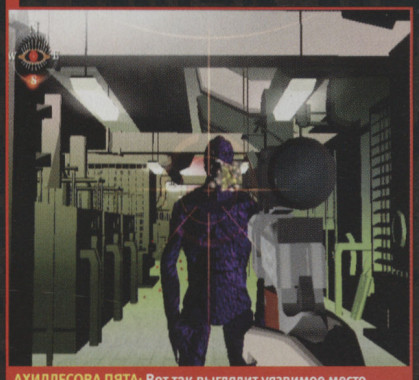
Мировая премьера

ИСТИНА В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ

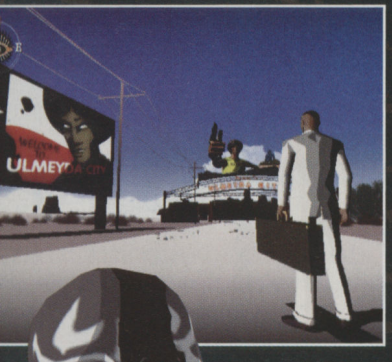
ВРАГ У ВОРОТ: С течением игры Heaven Smiles все матереют и матереют.

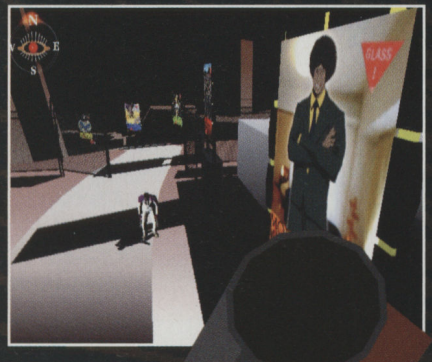
КРОВУШКА

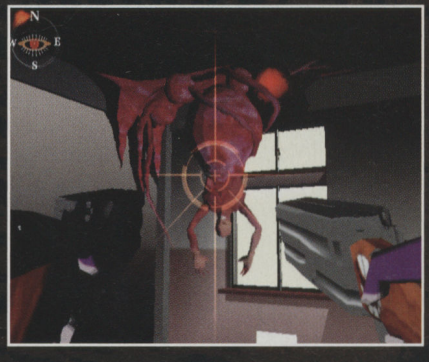
Каждый раз, когда вы попадаете в уязвимые места врагов (обозначены желтым цветом), те умирают на месте и выдают вам напоследок энное количество т.н. „blood points“, каковые впоследствии перерабатываются в апгрейды. Если учесть, что неприятели в Killer 7 постоянно респавнятся, можно предположить, что в балансе игры зияет огромная пробоина. Как бы не так. В действительности, если попытаться наштамповать себе побольше склянок с повышающим характеристики пойлом, то штамповочная машина просто ломается, лишая вас доступа к собственному телу.



АХИЛЛЕСОВА ПЯТА: Вот так выглядит уязвимое место неприятеля. Один выстрел — и одной проблемой в этой жизни у нас меньше.







ДЕТИ, ЭТО САЛЮТ: Гранатометы Маски обладают нечеловеческой убойной силой.

усом. Впрочем, обвинить Killer 7 можно в чем угодно, но только не в отсутствии оригинальности, поскольку та из детища Grasshopper, просто, извините, прет. Все здесь, начиная от безумной (в хорошем смысле слова) cel-shaded-графики и заканчивая сюжетными поворотами настолько оригинально и не по-людски, что иногда хочется, чтобы Killer 7 была „поближе к народу“.

Нажав на кнопку START, пользователь получает возможность переключиться между любыми персонажами, составляющими Семерку. Повторять наше собственное недавнее превью, в котором мы подробно рассказывали, кто в банде за что отвечает и какими способностями владеет, мы не станем — листайте подшивку (или смотрите соответствующий врез). Скажем только, что все персонажи самым замечательным образом

КРАСОТА — СТРАШНАЯ СИЛА

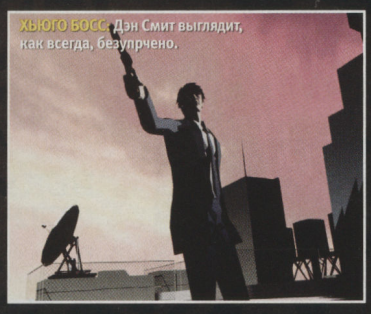
К формированию неординарного визуального облика Killer 7 приложили руку ведущие мировые художники, такие как, например, английская студия Unit 9 и японская XEBEC. Последняя известная ценителям японского по таким телевизионным шоу, как Neon Genesis Evangelion и Cowboy Bebop. Как видите, Capcom не пожалела денег на свое имиджевое детище.

ТЕЛЕФОННАЯ БУДКА: В самое ближайшее время этого злобного на вид человека пришьют из снайперской винтовки.

ХИТРЫЙ ПРИЩУР: Качество рисунка беспрецедентно для игры. Боимся даже предположить, сколько все это счастье стоило.

КТО СМЕЕТСЯ ПОСЛЕДНИМ? Этот Heaven Smile улыбается потому, что уже через несколько секунд подорвет штаб-квартиру ООН.

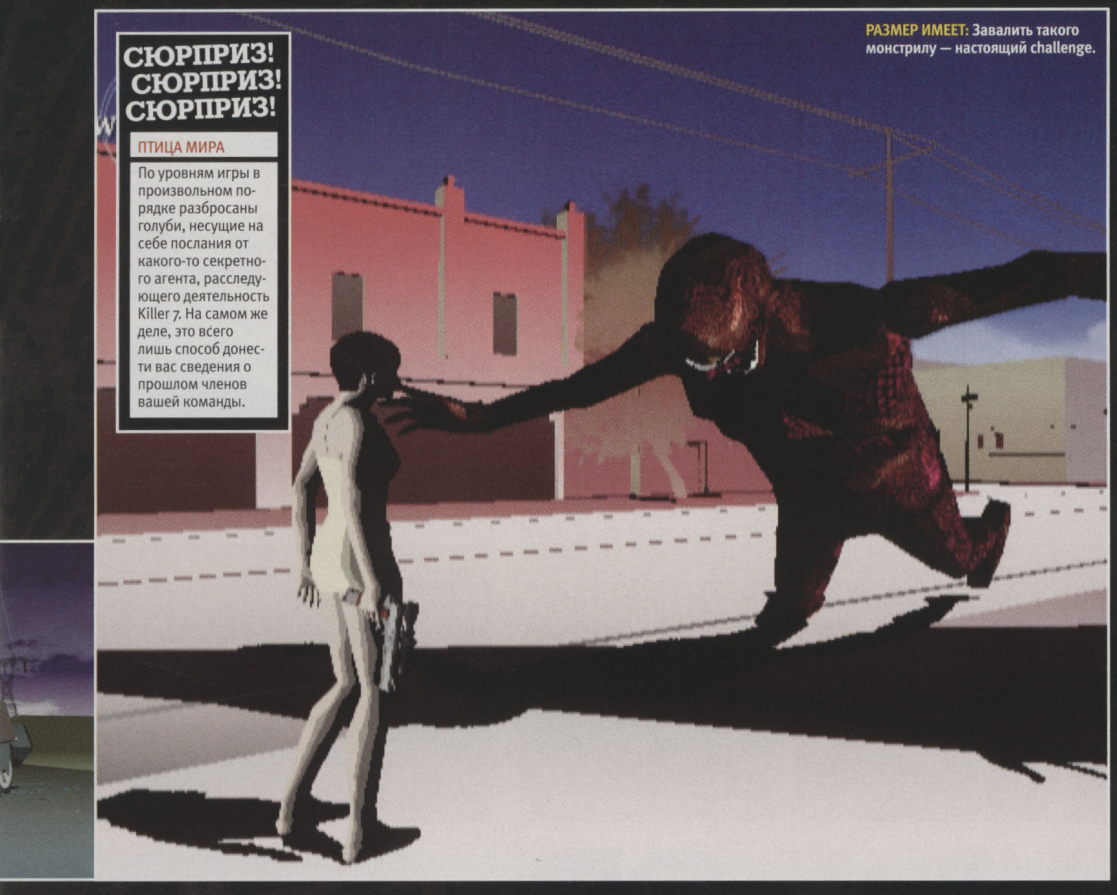
БЛЕДНАЯ НЕМОЩЬ: Этого призрака зовут Трэвис. Он ничего не умеет делать, но всего с радостью даст совет, что делать вам.



ХЬЮГО БОСС: Дэн Смит выглядит, как всегда, безупречно.

СЫГРАТЬ В ЯЩИК

На каждом уровне Killer 7 непременно есть портал, ведущий прямиком в комнату Хармана. Там вы можете сохраниться (поговорив с чокнутой харманową ассистенткой Самантой, выполняющей при головорезе примерно те же функции, что Моника Левински выполняла при Билле Клинтоне). Кроме того, именно здесь вы обмениваете свои blood points на апгрейды, для чего требуется поговорить с невменяемым на вид хирургом.



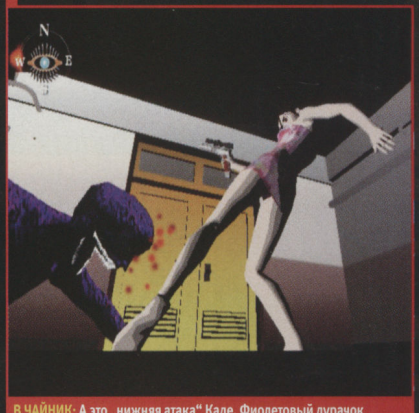
РАЗМЕР ИМЕЕТ: Завалить такого монстрилу — настоящий challenge.

СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ!

ПТИЦА МИРА

По уровням игры в произвольном порядке разбросаны голуби, несущие на себе послания от какого-то секретного агента, расследующего деятельность Killer 7. На самом же деле, это всего лишь способ донести вас сведения о прошлом членов вашей команды.

АКВАРИУМ: Перед тем как выйти на поединок с боссом, вы снова превращаетесь в Хармана. Его „слонобойка“ совершенно незаменима при охоте на такую дичь.



В ЧАЙНИК: А это „нижняя атака“ Каде. Фиолетовый дурачок напрасно пытался заглянуть девушке под юбку, нужно было сразу „мочить“.

„ВЫ НЕ БОИТЕСЬ ЭКСПЕРИМЕНТОВ, УМЕЕТЕ ЦЕНИТЬ НЕОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ И БЫСТРО НАЙДЕТЕ С KILLER 7 ОБЩИЙ ЯЗЫК“

сбалансированы. Среди них нет ни бесполезных, ни, наоборот, сверхсильных и универсальных.

Да! Совсем забыли еще один немаловажный штрих к общему безумному портрету игры — ваши враги Heaven Smiles по умолчанию невидимы, и обнаружить их можно только по характерному клацанию. Едва заслышав такое, следует тут же зажимать левый верхний шифт и начинать „сканировать“ местность. У каждого Heaven Smile есть свое слабое место, которое игра любезно подсвечивает желтым цветом. Попадание в это место означает для вражины немедленную смерть. В противном случае на то, чтобы уложить негодяя во сыру землю понадобится несколько выстрелов. Проблема в данном случае заключается в том, что у вас может просто банально не хватить на них времени. Если злодей подберется к вам слишком близко, то он просто заключит вашего персонажа в крепкие шахидские объятия и вместе с ним взорвется. Чего не хотелось бы. К счастью, смерть персонажа не является в Killer 7 чем-то непоправимым. Среди ваших бойцов есть специально обученный человек, зовущийся Гарсией Смитом, который как раз и предназначен для воскрешения павших на поле боя товарищей.

Smiles присутствуют в игре в самых разных формах и сущностях: от зомби до мячиков для пляжного волейбола. Очевидно, что создатели Killer 7 хотели таким образом затронуть вопрос об экзистенциальности и трансцендентальности зла, но получилось у них плохо. Поэтому враги в виде мячиком воспринимаются скорее как взбесившиеся надувные колобки, чем как агенты мирового империали... тьфу, то есть, вселенского зла.

В общем и целом, Killer 7 напоминает Resident Evil. С поправкой на концептуальную графику и совсем уж запредельный сюжет. Впрочем, даже если вы считаете себя горячим фанатом „Обители“, не спешите покупать Killer 7. Для начала лучше бросьте взгляд на свою полку с играми. Если на ней вы обнаружите копии Ico, Beyond Good & Evil, XIII и Disgaea, значит вы не боитесь экспериментов, умеете ценить необычные вещи и быстро найдете с Killer 7 общий язык. В противном случае, наверное, не стоит мучить известное место, ведь на свете еще так много замечательных игр, в которых вашими врагами не выступают невидимые волейбольные мячики-шахиды. **Энди Келли, Сергей Колесов**

ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА: Местные локации отличаются изрядной живописностью.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Крайне оригинальный и интересный.
- Игра запрещает одновременно двигаться и стрелять.

ГРАФИКА
+ Ничего подобного на PS2 вы еще не видели.
- Минусов нет, графика великолепна.

ЗВУК
+ Отличная атмосферная музыка.
- Несколько удручающее озвучание персонажей.

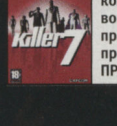
ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Игра состоит из 10 уровней и займет около 20 часов вашей жизни. Проходить ее заново, в принципе, незачем.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
RESI OUTBREAK: FILE 2

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
SILENT HILL 2



Абсолютно неформатная игра, коммерческое будущее которой пока под вопросом. Надеемся, вы сделаете два правильных выбора. А именно: проголосуете своим рублем ЗА Killer 7 и ПРОТИВ пиратов.

85

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: RED
Издатель: Play It
Игроков: 1
Карта памяти: 348 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Художник Кусуке Фуджишима, создатель известного сериала You're Under Arrest помогал Ясухиро Найто в работе над Gungrave"

РЕЦЕПТ
40% Крутимся.
30% Танцуем.
20% Ломаем вещи.
10% Обратно танцуем.

ПАСПОРТ
Экшен
Бюджетно
Мясо
Манга

ВКРАТЦЕ
- Возможность играть за одного из трех персонажей.
- Создана легендарным продюсером аниме Ясухиро Найто.
- Можно зарабатывать очки за стиль и открывать новые движения.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Если вы будете стоять на месте и стрелять, Грейв начнет отплясывать джигу. Глупо и бессмысленно, конечно, но завораживает.

„КОМУ НУЖНЫ ПИСТОЛЕТЫ, ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА?"

УБИВАЙ И ОТКРЫВАЙ: Собирайте очки уничтожения, чтобы открывать новые движения

ИСКУССТВО ИСТРЕБЛЕНИЯ

Кроме очков уничтожения (которые, как можно догадаться, даются за быстрое и эффективное уничтожение людей и предметов) вы также можете получать очки „за красоту", если будете красиво делать комбинации и живописно прыгать по экрану, конечно же. Так что если вы хотите получить побольше очков, сначала немного постреляйте во врага, ударьте его гробом, потом зайдите ему за спину и прикончите. Если наберете достаточно очков, сможете проапгрейдить свой разрушающий выстрел или открыть новый. К примеру, bullet dance.

КРАСИВАЯ СМЕРТЬ: Стильная стрельба и нырьба помогут вам заработать много очков. А их, в свою очередь, можно поменять на специальные атаки.

ОБУЧЕНИЕ ИЗ СКЛЕПА: Кладбищенский уровень используется для обучения. Скучно.

GUNGRAVE OD

То, что в Японии называлось „Овердоз", у нас стало просто OD. Эпоха политкорректности, однако.

То, что Gungrave недостает глубины — это, в общем-то, общепризнанный факт. К счастью, в данном случае этот недостаток с лихвой компенсируется элегантностью и стилем. Причем, элегантно и стильно в игре буквально все: начиная от оружия (РПГ в виде гробов и электрогитары) и заканчивая геймплеем, при одном упоминании которого „Матрица" идет нервно курить в ближайший тамбур. Благодарить за наше счастливое детство следует, прежде всего, легендарного аниме-продюсера — Ясухиро Найто — именно его фирменный стиль заставляет нас с отвисшими челюстями любоваться гангрейвовской эстетикой. Есть, однако, и обратная сторона медали. Разумеется, люди, которые будут заглядывать вам через плечо, и наблюдать, как вы стильно крошите врагов в мелкий винегрет, сочтут вас за „Папу" из близлежащего компьютерного подвала, и будут при этом неправы. Все управление осуществляется буквально тремя кнопками: „квадрат" — чтобы стрелять, „кружок" — чтобы выполнить разрушительный выстрел (об этом чуть позже) и „крестик" — чтобы совершать прыжки и кульбиты в стиле Max Payne.

Короче говоря, Gungrave — классическая „убей все, что видишь", только с обзором от третьего лица. Вы уворачиваетесь от вражеских пуль, которые традиционно свистят у вас над головой, собираете бонусы и фигачите по кнопке „огонь", пока с экрана не исчезнут всякие признаки жизни. Каждый враг, которого вы убьете, и каждый предмет, который вы разнесете на молекулы, дадут вам очки „уничтожения". Те, в свою очередь, тратятся на исполнение специальных атак, которые позволяют очистить экран одним движением руки.

Выглядят эти атаки совершенно неимоверно. В особенности — „bullet dance", когда Гангрейв отплясывает по комнате, разряжая во врагов сотни обойм. Жаль, что это, по большому счету, фикция — вам надо только показать, кого вы хотите уничтожить, и игровые ролики сделают за вас всю черную работу.

Самое, пожалуй, приятное — это окружающее пространство, которое можно разнести в клочья. В особенности нам, конечно, запомнился один уровень, в супермаркете. О, знали бы вы, как приятно наконец воплотить в жизнь свою давнюю мечту и расстрелять все эти полки с йогуртами и средствами для мытья посуды! К тому же, за них вы получите очки уничтожения, которые позволят вам выполнить любимую специальную атаку. Еще игра позволяет вам управлять двумя другими персонажами: Рокетбилли Редкадиллаком (мда) и Джули Кабэйн, у каждого из которых есть свое фирменное оружие — электрогитара и комбинация меч/пистолет, соответственно. Впрочем, в конечном итоге мы поняли, что Грейв все равно лучше. Электрогитара — вещь практически бесполезная, да и самурайский меч Джули — это совсем не то, что гроб, вы же понимаете.

Как и Metal Slug 3, R-Type Final и Gradius V, Gungrave OD понравится только одной, весьма специфической категории игроков. Это недолговечная аркада-шутер, очень стильная, но без особых претензий. Пройти ее от начала до конца можно часа за четыре, если, конечно, не станет скучно уже через час. **Энди Келли**

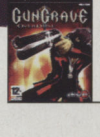
PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+Очень напряженная и достаточно аддиктивная. -Повторы быстро надоедают.	+Выглядит совершенно фантастически. -Некоторые люди просто не переносят cel-shading.	+Хорошая музыка. -Безумно нервируют повторяющиеся вражеские реплики.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Gungrave OD — очень красивая, но очень короткая игра. На самом деле, пройти ее можно часа за три. Максимум, за четыре.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
BLOWOUT

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
GRADIUS V



Если вы горячий поклонник аниме и шутеров — эта игра доставит вам массу удовольствия. Если нет — покажется вам слишком простой и короткой.

71

ВСЁ О МУЗЫКЕ И КИНО

НОВЫЙ ЖУРНАЛ КАЖДЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

БЕСПЛАТНЫЕ CD-ПРИЛОЖЕНИЯ PLAY

САМАЯ СВЕЖАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ МУЗЫКА ИЗ АЛЬБОМОВ, ОБОЗРЕВАЕМЫХ В НОМЕРЕ

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Sony
Издатель: Sony
Игроков: 1-10
Карта памяти: 347 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Да

ВОПРОС
На какой действующей трассе Формулы 1 больше всего поворотов? И сколько именно?

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Самым первым чемпионом F1 было Нино Фарина. На протяжении своей карьеры он не раз попадал в аварии, но погиб не на трассе, а в Альпах, в автомобильной катастрофе".

ПАСПОРТ
За рулем | Лицензия | Крутим баранку | Вмногером

ВКРАТЦЕ
- Играйте за любую команду и любого гонщика этого сезона
- Можно погонять по трассе в Стамбуле до ее официального открытия

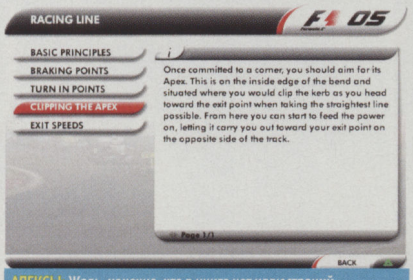
РУЛЬ КАК ОН ЕСТЬ: У каждого фирмы-производителя свой цвета.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Вот то, ради чего вы гоняли по трассе, как ненормальный — подиум. Открывайте шампанское и ликуйте. Особенно хорошо получается, если импортировать в игру собственную фотографию.

СПЕЦИАЛИСТЫ ПО ФОРМУЛАМ

Вы когда-нибудь сидели дома, закрывшись на замок и штудируя правила F1 с утра до вечера? Мы тоже этого не делали. Но это не помешало Sony выпустить книгу правил, которая позволит игрокам получше разобраться в этом виде спорта. Для этого в игре имеется режим обучения и подсказки. А еще вам расскажут, что значат разные флаги и как правильно поворачивать. Идеальная книжка для чтения долгими зимними вечерами.

СЛЕДУЙТЕ ЗА ЛИДЕРОМ: В этот раз преследование другого болида выглядит весьма реалистично.



АПЕКСЫ: Жаль, конечно, что в книге нет иллюстраций к подсказкам. Но и без картинок получается неплохо.

„НЕУЖЕЛИ СОНИ НАШЛА СЕКРЕТНУЮ ФОРМУЛУ"

FORMULA ONE 05

Шокирующие новости — дорогая редакция ездит на Джорданах. И на Феррари. И на Тойотах.

ЗАДНИЦА ГОДА: В этом году машины выглядят более натурально.

Итак, с вами российский голос Формулы 1. Некондиционная F1 прошлого сезона вылетела с трассы и врезалась в стену безопасности. Но подождите, что это? После заезда на питстоп, где ее отрегулировали, избавив от всех проблем прошлого года, F1 2005, проведя великолепный маневр, вернулась на трассу впереди всего пелетона.

Проще говоря, F1 2004 очень сильно нас разочаровала, оказавшись бездарной поделкой, не имеющей ничего общего с некогда блестящей серией F1. Машины и трассы были неестественно тощими, невидимые амортизаторы вели вас по трассе — даже если вы отключали помощь — а онлайн режим заключался в штамповке кругов наперегонки с призрачными машинами. Ко всему прочему, в игре было невероятно корявое управление. Однако с прошлого года многое изменилось, игру загнали в боксы, отрихтовали, сменили мотор и выпустили обратно на трассу в куда более пристойном состоянии. Удобное управление, естественно выглядящие трассы и машины, и режим онлайн на десять игроков. Великолепно.

F1 2005 представляет собой игру из серии „все-что-вам-нужно", плюс некоторые приятные мелочи, которые позволяют прочувствовать атмосферу гонок. К примеру, новая камера. Поездка по трассе в Маньи-Куре со скоростью среднестатистического самолета превращает изображение в сочетание приближенного фокуса и размытости, в результате чего вам начинает казаться, что вы и правда сидите в болиде. Даже перегрузки почти ощущаются, и шлем начинает давить на голову

Как уже было сказано, F1 2004 была снабжена крайне навязчивой системой

РЕЦЕПТ

35% Жмем на акселератор
35% Бьем по тормозам
20% Обгоняем
10% Врезаемся в другие машины

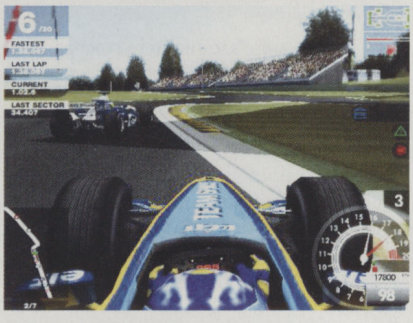
ПЯТЬ ЛУЧШИХ ГОНЩИКОВ (ПО ЧИСЛУ ПОБЕД)

- Михаэль Шумахер — 83
- Алан Прост — 51
- Аиртон Сенна — 41
- Найджел Мэнселл — 31
- Джеки Стюарт — 27

ОТВЕТ

Конечно, это трасса Спа в Бельгии — 21 поворот.

ЦЕНА РЕПЛЕЯ: Отмотав гонку назад, вы сможете полюбоваться практически настоящей телевизионной трансляцией.



ВСЕ НА ПОЗИЦИИ: Если вы вдруг потеряли трассу, используйте виртуальную подсказку.

РЕНО НА ТРАССЕ: Машины были переделаны так, чтобы соответствовать реальным болидам этого сезона.

FORMULA ОНЛАЙН

Мы уже говорили о том, что нам бы хотелось погоняться в онлайн с живыми людьми. И знаете что? Теперь вы можете это сделать. Почти что. В гонке теперь могут участвовать десять игроков, вся остальная стартовая решетка занята искусственным интеллектом. Перед нами игра будущего. Ну, или что-то типа.

КОМАНДНЫЙ ДУХ: В онлайн доступны все команды и гонщики этого сезона.

МОКРЫЕ СНЫ: А еще вы можете взойти на подиум и облить своих соперников шампанским.

помощи, которую было невозможно отключить. К нашей всеобщей радости, ее, наконец, убрали. А если вы думаете, что можете ездить лучше Баттона, попробуйте отключить подсказки. Без управления силой сцепления, вы будете с самого старта скрести брюхом по асфальту. А если вы слишком поздно затормозите, у вас перед глазами очень быстро промелькнет вся жизнь и стена безопасности. Короче говоря, режим полной симуляции заставит вас попотеть. С другой стороны, даже если вы включите всю возможную помощь, вам все равно придется самостоятельно разгоняться и тормозить, а искусственный интеллект просто проследит за тем, чтобы вы не вылетели с трассы и не распрощались со своей виртуальной жизнью. Однако, на наш взгляд, режим карьеры

„F1 2005 — ОДИН ИЗ САМЫХ ДОСТОВЕРНЫХ СПОРТИВНЫХ СИМУЛЯТОРОВ НА PS2“

нуждается в некоторых модификациях. Не поймите нас превратно — общение гонщика с агентом — это очень трогательно, но смысла в нем совершенно никакого. Все переговоры ведутся посредством электронной почты, и самого агента вы так и не увидите. Только голос, который напомнит, что у вас сегодня переговоры с Феррари, к примеру. Можно подумать, вы сами об этом не помните. Очень жаль, потому что ролик, в котором Эдди Джордан представляет вас прессе, был бы куда более убедительным. В TOCA 2 такое было, почему бы не сделать это и в F1 2005? В утешение вы можете засунуть в игру свою физиономию с помощью EyeToy Cameo и полюбоваться тем, как ваш двойник стоит на подиуме и поливает толпу шампанским. На данный момент F1 2005 — один из самых достоверных спортивных симуляторов на PS2. Разговоры механиков в кокпите, ветер, свистящий в ушах, когда вы стартуете с поул позишн на скорости 180 км/ч, и так далее. Может быть, вам даже удастся обогнать Шумахера. Старшего. **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Скоростной экшен для профессионалов и чайников. - Карьерный режим все же требует доработки.	+ Великолепная графика и чувство скорости. - Несколько картонные пейзажи.	+ Рев двигателя и шумы в кокпите — на высоте. - Странно произвольные комментарии.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Вы сможете открывать легендарные трассы и машины и состязаться за лидерство с не менее легендарными гонщиками.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ

F1 2004

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ

GRAN TURISMO 4

PlayStation 2 — F1 05 — 9

Если поклонникам F1 вообще может понравиться игра про F1, то это та самая игра. Впрочем, новички тоже получат свою порцию кайфа.

83

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Warthog
Издатель: Ignition
Издатель в России: 1С
Игроков: 1
Карта памяти: 89 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Настоящее имя Дот — Принцесса Ангелина Контесс Луиза Франческа Банана Бана Фо Третья. Можете начинать заучивать ...“

РЕЦЕПТ
40% Думаем, куда делась магия мультика.
20% Изучаем миниигры.
40% Понимаем, что этого явно недостаточно, и плачем.

ПАСПОРТ
По лицензии
Платформер
Легко
Фан

ВКРАТЦЕ
■ Лицензия с фантастически хорошего мультфильма. Всем смотреть немедленно.
■ Мы до сих пор не можем поверить, что его больше нет.

СПРАВА ОТ ТЫКВЫ: Тыквы в этой игре можно собирать.

ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ: Дот исследует очередной заброшенный особняк. В нем водится Николь Кидман.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Это Вакко, который должен отдать свой мозг какому-то монстру, похожему на Франкенштейна. Кажется, он не особо против.

„КТО ТАКОЙ ЭДГАР ХАНТ? И ЧТО В НЕМ ТАКОГО ХОРОШЕГО?“

ANIMANIACS
THE GREAT EDGAR HUNT

„Пришло время Аниманьяков! Сейчас они обломают вам кайф!“

Вся печаль ситуации в том, что если бы в Animaniacs была хотя бы десятая часть остроумия, энергии и воображения ее телепредшественника, это была бы одна из лучших игр всех времен и народов. Но вместо этого мы получили очередной 3Д платформер с пустынями, замками, призраками и прочей атрибутикой, из-за которой люди давным-давно перестали в них играть, а издатели — их выпускать, переключившись на гонки с настройками.

С точки зрения внешности, все выглядит практически безупречно — яркие цвета, и красивые пейзажи. Но что до геймплея...это скучно. Бесконечно скучно. Вы будете играть за самих Аниманьяков — Вакко, Якко и Дот и собирать Эдгаров — это такой игровой эквивалент Оскаров — потому что все действие имеет место быть на съемочной площадке. Чем больше Эдгаров вы найдете, тем больше прежде закрытых локаций распахнут перед вами свои тоскливые объятия. Когда, в начале игры, вы бродите по парковке, которая является центром тамошней вселенной, вам кажется, что у вас, наконец, появилась свобода воли. Как бы не так — игра прямолинейна до одури. Вместо того, чтобы за пять Эдгаров открыть вам сразу несколько дверей, игра требует полной зачистки каждой локации — только после этого вас с неохотой отправят на следующую. Чем больше миров открыто, тем интереснее становится, но этот совсем не тот интерес, которого мы ожидали.

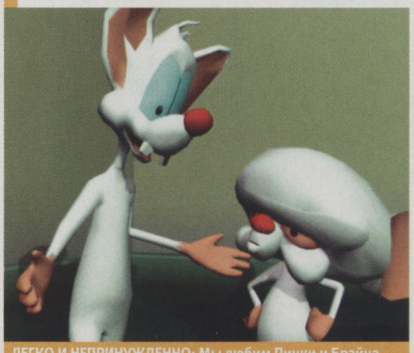
Что до общей схемы — она тривиальна донельзя — вы собираете все, что видите, уворачиваетесь от всего, что движется, ходите по платформам и так далее и тому подобное. Тем не менее, в игре есть множество миниигр, и они немного скрасили нам жизнь — к примеру, есть игра в стиле Охотников за привидениями, где нужно расставлять ловушки, и вполне симпатичная игра про родео. К сожалению, плохих игр тоже хватает. Интересно, когда разработчикам игр объяснят, что собирать картинки по принципу „пятнашек“ — это скучно. Всегда было скучно, и всегда будет.

Если бы игра состояла целиком из миниигр, а не из бесконечной беготни по платформам, она была бы лучше. Как, например, Mario Party на GameCube. Или как Shrek Super Party, только намного лучше. Конечно, это было бы достаточно смелым шагом, но оно того стоило бы. Скажем так, Вакко, Якко и Дот заслуживают большего. **Дэвид Кук**

МЕТАНИЕ МОЛОТА: Якко лихо раскрутил свое оружие.

МОГУЧИЕ МЫШИ

Пинки и Брэйн — две мыши, которые пытаются захватить мир — появляются в игре со своими собственными минииграми. Почему-то в одной из них вы должны украсть как можно больше подков с помощью магнита. В другой вы должны восстановить дом Маньяков с помощью вертолета и, да, вы угадали, снова магнита. Какой кошмар. <умирает в страшных корчах>


ЛЕГКО И НЕПРИНУЖДЕННО: Мы любим Пинки и Брэйна. Может быть, они даже заслуживают собственной игры. Только вот разработчиков поменяйте.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+Миниигры, по большей части, отличные.
-Чего не скажешь об основной игре.

ГРАФИКА
+Великолепная. Все большое, красивое и прямо как в мультфильме
-Камеру иногда заносит.

ЗВУК
+Отличная озвучка, такая же, как в мультфильме.
-Постоянная тема Аниманьяков достает.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Достаточно большая и настолько же простая. Да и вряд ли вам захочется доигрывать до конца. Слишком скучно.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
DONALD DUCK

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
MAXIMO: ARMY OF ZIN

Если вы любите платформенные игры и этот мультфильм, так же, как мы, вам будет весело. Если нет — лучше просто забудьте о существовании этой игры.

62

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Jester
Издатель: Jester
Игроков: 1 — 2
Карта памяти: 87 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ПАСПОРТ

За рулем | Лицензия | Экстрим | Лажа

ВНЕ ИГРЫ: „Мы сейчас быстренько за MotoGP 4 сгоняем и вернемся!"

ОСТОВ МЭН: Вы только посмотрите на интенсивность этой гонки! Стоп, а где все?

„ЖИТЕЛИ ОСТРОВА МЭН, ГОТОВЬТЕСЬ ПИСАТЬ ГНЕВНЫЕ ПИСЬМА."

TT SUPERBIKES

Лично мы предпочитаем другую TT. Audi TT.

На Острове Мэн есть масса всего интересного. К примеру, гонки TT bike, по которым и была сделана эта игра. Или вот еще....ладно, на Острове Мэн есть одна интересная вещь. И интереснее TT Superbikes там ничего нет. По крайней мере, с тех пор, как закрылись пабы.

Самое интересное, что это недоразумение и Isle Of Man TT Superbikes, которую убрали из расписания релизов в прошлом году — это одна и та же игра. И в ней совершенно ничего не изменилось. Плохая новость заключается в том, что мы поняли, насколько были необъективны, когда первый раз оценивали эту игру. На самом деле, она еще хуже. Ощущения, что вы гоняете по бездорожью на неимоверных скоростях, у вас не возникнет, даже если вам ко лбу приставить пистолет. Скорее, вам покажется, что вы неспешно тащитесь по дороге, которая больше подходит для средненького актера из Last Of The Summer Wine. Плюс ко всему визуально игра выглядит просто омерзительно. К примеру, вместо зрителей на трибунах сидят какие-то картонные полуфабрикаты.

Конечно, вид от первого лица несколько скрашивает общее гнусное впечатление от игры. Вам даже иногда будет казаться, что вы и правда едете на мотоцикле, из-за вполне приличной скорости, но все равно, дерьмо — оно дерьмо и есть. Ничего интересного. Как и на Острове Мэн, собственно говоря. **Дэвид Кук**

PSM ВЕРДИКТ

У этой игры примерно столько же общего с гонками TT, сколько у булыжника с брильянтом Марии Антуанетты. Местами и временами это забавно, но не более того.

41

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Milestone
Издатель: Lago
Игроков: 1-2
Карта памяти: 530 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ПАСПОРТ

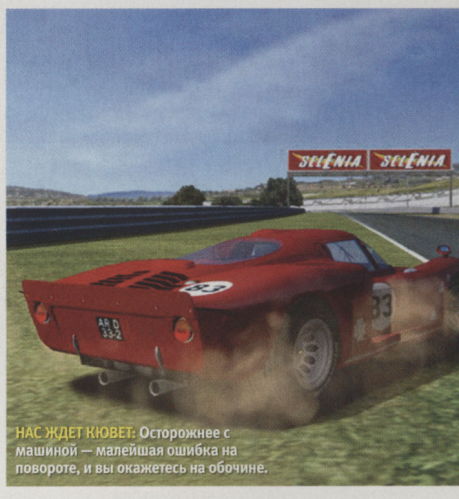
За рулем | Лицензия | Сложно | Лажа

ЛОЖЬ ВО СПАСЕНИЕ: К счастью, на этих скриншотах не видно, как ужасно это все выглядит в движении.

„НАШЕСТВИЕ АББРЕВИАТУР"

S.C.A.R. – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Занимательная арифметика: гонки + ролевая игра = тоска зеленая.



НАС ЖДЕТ КЮВЕТ: Осторожнее с машиной — малейшая ошибка на повороте, и вы окажетесь на обочине.

Если верить разработчикам, S.C.A.R. — это „первая в мире ролевая гоночная игра". Чушь собачья. Кучу гонок, начиная с TOCA и заканчивая Gran Turismo можно с тем же успехом назвать „ролевыми гоночными играми" — вы можете „покупать" предметы, улучшать „параметры" и повышать свой „уровень". Нужно только заменить Lancer Evo VIII на гоблина, а компрессор на Посох Отпацифизживания + 1 и вот перед вами полноценная ролевая игра. Впрочем, случаются тут некоторые забавные моменты, лучший из которых — возможность всячески обижать других гонщиков, въезжая им в зад или в бок. От этого они теряют волю, что обычно приводит к столкновениям. А еще есть Тигриный Взор. Он позволяет вам...ну да... отматывать время назад. Ладно, ладно, это не самая оригинальная концепция в мире, зато это отлично помогает если вы вдруг не вписались в поворот или врезались в другую машину. Конечно, вам может показаться, что все нормально. Именно, все удручающе, невыносимо нормально. Не больше и не меньше. Бездушные меню, стерильная графика — полное отсутствие индивидуальности. Даже трассы кажутся какими-то тоскливыми. И совершенно непонятно, откуда они взяли такое количество хэтчбэков от Альфа Ромео.

Короче говоря, лучше купите Gran Turismo. Цена одна и та же, а разница колоссальная, причем явно не в пользу S.C.A.R. А если вас все-таки угораздило ее купить...хм...лучше вам обратиться к специалисту по психическим расстройствам — с вами явно что-то не так. **Энди Келли**

PSM ВЕРДИКТ

Эта игра не стоит даже плевка в ее сторону. В GT4 есть все то же самое, только лучше. Кроме возможности настройки водителя, разве что, но и она вас не спасет.

50

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Rebellion
Издатель: NovaLogic
Игроков: 1-32(!)
Карта памяти: 32 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО

О чем поумничать за пивом.
„Солдаты Отряда Дельта получают самое навороченное оружие и оборудование из того, что имеется в арсенале спецотрядов США. Так что Усама может начинать бояться“

РЕЦЕПТ

40% Выбираем снайперскую винтовку, потому что с ней проще.
30% Катаемся.
20% Вспоминаем эпизоды из фильма.
10% Понимаем, что все это было на самом деле.

ПАСПОРТ

ВКРАТЦЕ

- 32 человека в режиме онлайн.
- Управляйте своим отрядом в режиме реального времени.
- 20 многопользовательских карт и семь типов игры.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

Основное действо начинается, когда ваш Черный Ястреб наконец таки „падает“, после тоскливого начала это, как минимум, приятно. Но все равно не убедительно.

ПОКАТУШКИ

Несмотря на тот факт, что подобные сюжетные изыски давным-давно вышли из моды, в Black Hawk Down все-таки можно обнаружить несколько невероятно нудных „транспортных“ эпизодов. Водрузив на вертолет или джип пулемет, вы катаетесь по уровню, расстреливая все, что видите. Выглядит, это, может и впечатляюще, но тупо жать на кнопку „огонь“ мы устали еще во времена Денди.

ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК: Поначалу расстреливать толпы врагов будет весело, но очень скоро вам это надоест. Так всегда бывает.

„ВОЕННАЯ ИГРА — КАКАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИДЕЯ ...“

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Поначалу все кажется интересным и реалистичным, но чем дольше играешь, тем больше хочется просто пересмотреть фильм.

В шутеры от первого лица можно играть двумя способами. Можно разыгрывать из себя опытного стратега, который дюйм за дюймом прочесывает уровень, избавляясь от врагов и не выпуская из вида свою команду. А можно изображать из себя Рэмбо. Для этого нужно взять самый большой пулемет, забить на товарищей по команде и идти напролом, убивая всех, кто попадается на пути (вне зависимости от того, на чьей они стороне).

В Black Hawk Down можно играть и так, и сяк, впрочем, это чистая случайность. Хотите — будьте педантом — прячьтесь в укрытия, стреляйте из снайперской винтовки и так далее — но с тем же успехом вы можете просто расстрелять всех врагов из пулемета с криком „За Родину!“. Может показаться, что это оригинальная находка разработчиков, и что вы будете получать доступ к новым миссиям в зависимости от стиля игры, как в Deus Ex, но самом деле, игра просто очень плохо сбалансирована. Буратинчатый искусственный интеллект и простой, как грабли, дизайн уровней убивают всякую надежду на стратегическое прохождение. Несмотря на иллюзию глобальности, игра до боли прямолинейна, вам придется проходить один эпизод за другим в строгой последовательности. Либо вы прячетесь и снимаете вражеских солдат из снайперки либо просто крошите их с помощью М-16. Разницы, по сути дела, никакой — окончание уровня всегда одно и то же. Rebellion, конечно, включило в игры этой серии систему командования — но ваши сотоварищи могут только следовать за вами, лежать, лечить и ковырять в носу. Однако, несмотря на все недостатки, игра получилась вполне атмосферная. Великолепно выполненные пустыни Сомали, плюс ощущение того, что вы все-таки являетесь частью группы — как и в Full Spectrum Warrior ваши боевые товарищи переговариваются между собой и адекватно реагируют на приказы.

Многопользовательская игра тоже выполнена практически безупречно, 32 игрока могут играть на 25 картах, изображающих город Могадишу и его окрестности (где, как раз, и „упал“ Черный Ястреб). И это почти спасает положение, но, учитывая, какой небольшой процент населения планеты играет в PS2 онлайн, набрать 32 игрока будет, мягко говоря, непросто.

Будем ли мы это покупать? Ну, мы сначала купим Killzone, Deus Ex, Call of Duty, Area 51, и Cold Winter, а потом уже подумаем, нужна ли нам Black Hawk Down, потому что, хоть игра и неплохая, но все же слишком плоская. Как обычно, „нормально“ и ничего больше. А фильм, между прочим, очень хороший. **Энди Келли**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Все достаточно просто ... - ...в худшем смысле этого слова. Игре недостает глубины.	+ Красивые эффекты и большие пространства. - Слегка угловатые персонажи и транспорт.	+ Хорошая озвучка. - Без этой „типа рок-музыки“ мы бы вполне обошлись.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Учитывая онлайн-режим на 32 человека, эта игра на какое-то время вас заинтересует.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
GOLDENEYE: ROGUE AGENT

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
COLD WINTER

Несмотря на суровую внешность, Black Hawk Down — обычный шутер от первого лица, без особой глубины и реализма. Неплохо, но Killzone на порядок лучше.

5.9

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

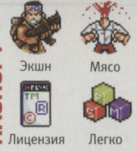
ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Eurocom
Издатель: Vivendi
Игроков: 1
Карта памяти: 80 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

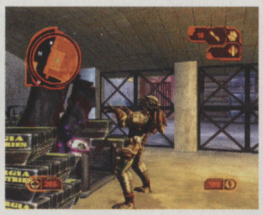
ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом. „Чтобы создать „голос" Хищника в фильмах использовали голоса львов, медведей и пингвинов. Ну, может, медведей и не использовали, но пингвинов точно."

РЕЦЕПТ

40% Воюем с камерой.
30% Разрываем людей на части.
20% Балуемся с запястным клинком
10% Чужих нет? Арни нет? Какая гадость.

ПАСПОРТ


ВКРАТЦЕ
- Большой и вполне урбанистический мир.
- Можно использовать термальное зрение, чтобы находить добычу.
- Обдирайте с людей кожу и храните их засохшие трупики как сувениры.



ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Управлять Хищником, между прочим, очень увлекательно. Он весьма себе крут, а дисками, вылетающими из запястья, так приятно кромсать людей на две части.

„ПРАВА ХИЩНИКОВ"

ТЕПЛЕЕ, ЕЩЕ ТЕПЛЕЕ

Как и в фильмах Хищник может использовать термальное зрение, чтобы выслеживать свою добычу. Он даже звуки издает как в фильме. Впечатляет. Еще есть нейросканер, позволяющий подробнее изучить врага, сканер добычи и техносканер, который позволяет находить спрятанные предметы. Правда, если не считать эффектного момента включения, работают все эти многочисленные сканеры через пень-колоду, и мы их практически не использовали.

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Игра, в названии которой упоминаются бетонные джунгли, не может быть хорошей по определению.

Люди любят охотиться. Каждый раз, отдыхая около какого-нибудь заплеванного пруда, мы с трудом удерживаемся от того, чтобы порвать плавающих в этом пруду уток на части голыми руками, обглодать их черепа и повесить на стену в качестве трофеев. Мы так устроены, и отрицание этого — суть отрицание самой природы человека. Собственно говоря, лучшее, что есть в Concrete Jungle, — это как раз азарт охоты. В вашем распоряжении практически весь мир и куча смертоносного оружия, а Хищник явно делает по утрам зарядку, так что вы сможете прыгать по крышам и лазить по стенам домов, как спайдермэн-переросток. К сожалению, хотя Eurocom и ухватила саму суть давным-давно просроченной лицензии, но куча разнообразных ляпов и багов, как всегда, погребла эту суть под собой.

Боже мой, как же портят жизнь эти ляпы. Игра напоминает торт Наполеон, пропитанный горчицей вместо крема. Для начала, у нас в наличии имеются архетипичные проблемы экшена от третьего лица, как то камера-паралитик и общая корявость внутриигрового действа.

По окончанию странно приличного первого уровня (Хищник бродит по мрачным мокрым улицам Нью-Йорка 40х годов) все возвращается на круги своя. После ряда событий, которые слишком скучны, чтобы их описывать, Хищник попадает в 2029 год и сражается с кибергангстерами в футуристическом городе с оригинальным названием Неотрополис. Гангстеры, кстати, каким-то непонятным образом умудрились заполучить технологии Хищников. А это значит, что нам придется сражаться с людьми, которые мало чем отличаются от нас — вы уж нас простите великодушно, но это бред какой-то. Да, конечно, если бы мы сражались с жалкими беспомощными людишками, все было бы излишне просто, но кибергангстеры — это как-то слишком. Почему бы не выставить против Хищника тяжело вооруженных полицейских или роботов или хотя бы старичка Арни.

Если быть предельно честными, то основное бремя ответственности за этот кошмар лежит на издателе. С более основательным бюджетом и командой разработчиков Predator могла бы стать гениальной игрой, но стала тем, чем стала — кучей багов, в которой безнадежно погрязли все проблески гениальности. Ролики весьма достойные, визуальные эффекты время от времени приятно удивляют (например, нас очень порадовало солнце, отражающееся от крыш), да и идея совсем неплохая — но реализация цинично угробила все шансы Concrete Jungle оказаться на более-менее приличном уровне. Как говорил ослик Иа — душераздирающее зрелище. **Энди Келли**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Выслеживать и убивать несчастных врагов поначалу кажется забавным.
- Но это только поначалу.

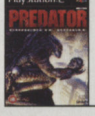
ГРАФИКА
+ Хищник выглядит весьма устрашающе.
- Омерзительные текстуры и глючная графика.

ЗВУК
+ Хищник рычит почти как в жизни, то есть, в кино.
- Музыка совершенно никакая.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Есть что открывать, есть несколько хороших уровней и пара опциональных бонусных заданий — но хватит ли вам терпения, чтобы добраться до всего этого?
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
AVP: EXTINCTION

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
SHADOW OF ROME



Отличная идея, которую запороли на корню. У нас язык не повернется порекомендовать вам это, но слезы на глаза наворачиваются, как подумаешь, какой эта игра могла бы быть.

5.8

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Игроков: 1
Карта памяти: 93 Кб
16:9: Да
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом. „108 Звезд Судьбы в Suikoden появились не из головы сценариста, а из Китайской легенды, которая называется „Преступники из Топей“ и была написана аж в 14м веке.“

РЕЦЕПТ
10% Следим за развитием сюжета.
45% Болтаемся по океану.
45% Бесимся по поводу рэндомных боев.

ПАСПОРТ
Ролевая игра
Сиквел
Японское
Манга

ВКРАТЦЕ
- 108 персонажей, которых можно нанять.
- Если собрать вместе определенных персонажей, открываются новые комбинации
- Разнообразные миниигры — от рыбной ловли до маджонга.

ТЫ ПОТОПИЛ МОЙ КОРАБЛИК!

Старые добрые морские битвы — приятное лирическое отступление от основной игр. Немного напоминает старую игру для PC, где вы двигаете корабль по решетке, пока вы не окажетесь на расстоянии выстрела от вашего врага, а потом стреляете друг в друга из „Рунной Пушки“, пока один корабль не утонет. Мы не очень себе представляем, что бывает, когда в вас попадают „руной“, но лучше не рисковать, правда?

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Это Руна Наказания, которая вживляется в руку нашего героя и медленно тянет из него жизнь. Все равно, что слушать группу Корни.

В ГОРОД — ИЗ ГОРОДА: В городах полно людей, с которыми можно пообщаться.

БОЕВОЙ ТОПОР: Рэндомные бои скучны до безумия — и многочисленны до него же.

ВЗРЫВ ИЗ ПРОШЛОГО: Миниигра с кораблями — это, конечно, привет из очень далекого прошлого, однако, играть в нее, как минимум, забавно.

„ВАМ ЭТО ПОНРАВИТСЯ, МОЖЕТ БЫТЬ“

SUIKODEN IV

Ролевая игра, дрейфущая в море посредственности.

Все ролевые игры, по сути дела, сделаны по одному шаблону: самодовольный герой и куча наемников путешествуют по вымышленному миру, чтобы избавиться от проклятия/спасти этот мир посредством измельчения разнокалиберных монстров. Иногда они останавливаются в тавернах и обыгрывают всех в карты, доказывая, что помимо мышечной массы у них имеются еще и мозги. Suikoden IV отлично вписывается в эту схему, однако ей недостает самого главного элемента любой ролевой игры — души.

Хотя это первый Suikoden, который выходит в Европе, сама серия существует уже лет сто, не меньше. Ну, по крайней мере, лет десять. И за это время игра таки успела исторгнуть из себя пару интересных сюжетных моментов. Самый лучший из них — это как раз 108 Звезд Судьбы. Похоже на название джаз-бэнда, но, на самом деле — это толпа персонажей, которых вы можете находить и нанимать в процессе путешествия по миру. У каждого из них, разумеется, своя история и свои параметры. В предыдущих трех играх вы могли набрать в свою партию шесть человек, что давало вам возможность открыть кучу комбинаций, но Suikoden IV почему-то решил расправиться с этой традицией. Теперь в вашей партии может быть только четыре персонажа, да и сами битвы сильно упростились по сравнению с тем, что было, теперь у вас в наличии всего несколько атак. Другие интересные элементы, к примеру, система Тройного Взгляда из Suikoden III, которая позволяла вам наблюдать за происходящим с трех разных позиций, тоже куда-то исчезли.

Так есть ли в первом европейском дебюте серии хоть что-то достойное внимания? В принципе, то, что ваши персонажи передвигаются по морю, а не по суше — это интересно (даже если это сильно напоминает Zelda: Wind Waker для GameCube), но, учитывая то, что вам каждые несколько секунд приходится вступать в рэндомные бои, сильно уменьшает ваши шансы добраться хотя бы куда-нибудь, да и кораблем управлять сложно. Как будто в сиропе плаваешь. Есть забавные миниигры, к примеру, битвы на кораблях, сделанные по принципу „камень-ножницы-бумага“ и карточные игры, но выглядят они как-то старомодно.

Острова нарисованы очень приятно, но графика в общем и целом остается на весьма посредственном уровне. Есть внятный сюжет и несколько отлично реализованных персонажей, но необходимость продираться сквозь рэндомные битвы вряд ли позволит вам насладиться этим в полной мере. После открытия Европы Suikoden потеряла душу. Представьте себе, что Христофор Колумб доплыл до берегов Америки, а потом сказал „А ну его нафиг, поплыли лучше домой, там как раз Симпсоны начинаются.“ Здесь ситуация примерно такая же. Поклонники серии, конечно же, купят и эту часть, для коллекции, но поверьте, вас она разочарует.

Кирстен Кирни

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Рэндомные битвы, к счастью, очень короткие ...
- ...зато происходят каждые несколько секунд...

ГРАФИКА
+ Яркие южные острова.
- Графика слишком примитивная, чтобы вдохнуть в игру жизнь.

ЗВУК
+ Приятная тема в начале и хорошая озвучка.
- Немой главный герой.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Тридцать часов игры, не считая побочных квестов, но только самые верные поклонники захотят узнать, чем все это закончится.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
HACK

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
STAR OCEAN 3

Вряд ли приверженцы серии будут восторге от этой упрощенной и кастрированной версии любимой игры. Так что, рекомендовать мы ее, пожалуй, не станем.

65

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: EA Canada
Издатель: EA
Игроков: 1-4
Карта памяти: 298 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО

О чем поумничать за пивом. „В мае этого года во время игры с Пакистаном Брайан Лара стал пятым по счету человеком за всю историю крикета, который выиграл сотню очков у всех девяти наций в тестовых матчах".

РЕЦЕПТ

25% 15 аутов. Бесит.
25% С легкостью побеждаем США.
25% Начинаем выигрывать у всех.
25% Обыгрываем австралийцев 5-0.

ПАСПОРТ

Кнопки | Спорт | Лицензия | Реализм

ВКРАТЦЕ

- Включает в себя все основные чемпионаты.
- Игра в онлайн от двух до четырех пользователей.
- Опция создания игрока, конечно же.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

Может ли быть что-то приятнее победы над немцами в футболе? Только победа над австралийцами в крикете. И с помощью Cricket 2005 вы сможете это сделать! Если получится.

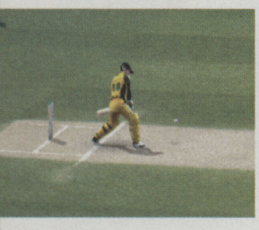
ГОРОДКИ: Повторы точны до неприличия.

С ПОДАЧИ

Система отбивания мячей в Cricket 2005, если к ней привыкнуть, оказывается неожиданно интуитивной. Есть три положения, которые активируются кнопками на морде геймпада, и достаточно много ударов в каждом из положений. Однако, вот вам наш совет — вместо аналога лучше используйте D-pad. С ним как-то проще.

„НУ И КАК ОНО? СТЫДНО ТАКОЕ ГОВОРИТЬ, НО... НЕПЛОХО!"

PSM БРОНЗА



ПАС ВЕНТУРА: Вам, мало того, что нужно ударить в нужном направлении, так еще и с нужной силой.

CRICKET 2005

Потрясающая игра на заданную тему. Серьезно.

Лето в самом разгаре, а значит — начался турнир Ashes. Рики Понтин и кучка его антиподов 21 июля начали сражаться не на жизнь, а на смерть с Воном, Флинтоффом и компанией. Поскольку ни участвовать во всем этом безобразии, ни смотреть его по телевизору вы никогда в жизни не будете, то ваш единственный шанс приобщиться к великому — попробовать на зуб новую игру от EA.

ТЕРПЕНЬЕ И ТРУД: Подачи делать достаточно сложно, так что попробуйте смешивать стили.

Поначалу вам будет казаться, что лучше, пожалуй, отправить разум в отпуск и сходить уже на какой-нибудь матч, чем тратить время на Cricket 2005. Дело, понимаете ли, в том, что сия игра — это нечто невообразимо сложное. Даже если вам удалось овладеть пробежками и калитками из Brian Lara Cricket, это все равно не значит, что вы справитесь с Cricket 2005. И если, когда вам в очередной раз не удастся набрать больше 15 очков за пять игр с США, вы просто-напросто забьете на это дело и перейдете обратно на PES, никто не станет вас обвинять.

Однако если вы проявите настойчивость все рано или поздно встанет на свои места. Поначалу вы станете наслаждаться тем фактом, что перед вами не очередная игра из серии „бери и играй". Cricket 2005 получилась неожиданно правдоподобной, так что думать придется о каждом броске и о каждом движении. Концентрация, терпение и куча свободного времени — вот три составляющих успеха, иначе к этой игре лучше даже не подходить.

Поскольку игра все-таки от EA Sports, в ней можно найти практически все существующие в реальном мире площадки, а также настоящие имена игроков и команд. Плюс массу чемпионатов, тоже вполне реальных: начиная с чемпионата мира и заканчивая English Twenty 20 Cup. Графика, опять же, на уровне, почти все сделано с помощью motion-capture и сделано хорошо и в стиле EA. Если вам нужна игра на пару часов, чтобы как-то убить время до ближайшего фильма в 21-00 по не скажем какому каналу, Cricket 2005 — не для вас, но если вы настоящий поклонник спорта и крикета в частности (наверное, такие бывают), вы получите в свое распоряжение восхитительно реалистичный симулятор, который стоит потраченного на него времени. Не говоря уже про деньги. **Ник Эллис**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Удивительно толковая игра.
- К которой ну очень сложно приноровиться.

ГРАФИКА
+ Вполне убедительная анимация бросков.
- Сомнительное сходство с реальными игроками.

ЗВУК
+ Отличные комментарии Ричи Бено...
- ...хотя он иногда повторяется.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Достаточно сложный геймплей плюс множество игровых режимов. Серию из пяти матчей вы пройдете, в лучшем случае, часов за 20.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
ЛЮБАЯ ИГРА ПРО БЕЙСБОЛ

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
ИГРЫ ПРО ФУТБОЛ

Игра не особо отличается от Graham Gooch's Test Cricket на ZX Spectrum и излишне сложна в управлении, но как спортивный симулятор — практически безупречна.

79

НОВЫЙ ЖУРНАЛ

АВГУСТОВСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Swordfish Studios
Издатель: Codemasters
Игроков: 1-4
Карта памяти: 334 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО

О чем поумничать за пивом.
„В одной из игр против Англии Брайан Лара умудрился поставить рекорд — 400 нот аутов".

РЕЦЕПТ

30% Бьем
30% Кидаем
40% Думаем о турнире Ashes.

ПАСПОРТ

Спорт

Сиквел

Лицензия

Кнопки

ВКРАТЦЕ

- Можно играть в Эджбастоне, на стадионе „Овал" и в Ньюлэндс.
- Можно выбрать уровень сложности Big Hitting.
- Можно создать собственный режим игры, естественно.
- Настоящие лицензионные мячи!

МУКИ ВЫБОРА: Все дело в выборе удара и времени.

ПОЛЕ ЧУДЕС: Самый интересный интерфейс поля в мире? Ничего подобного.

БИТА ПОМОЩИ: Флинтофф сотоварищи очень хотели бы, чтобы у австралийцев был курсор.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Ваши особо интересные броски войдут в историю. И Аггерс скажет, что вы молодец. А что еще нужно?

ТВ ПОКАЗ

В Brian Lara масса режимов камеры „как в телевизоре". Соколиный глаз, система оценки броска, и так далее, и тому подобное. Есть еще покадровый режим для отслеживания передвижений между виккетсами, когда мяч находится в ауте. Для вашего полного аудио-визуального удовлетворения Тони Крейг, Йен Бишоп, Джоанатан Эгню, Билл Лори и Дэвид Гоуэр будут комментировать все ваши действия.

ТЕХНОРАДОСТЬ: Насладитесь всеми красотами режима „Соколиный глаз". Очень неплохие цвета, кстати говоря.

„КИДАЙ ЗА ЗАБОР"

BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005

Лара — значит фан? Нет, скорее, разочарование.

Brian Lara была отличной игрой для PSone. И вот прошло семь лет с тех, как Codemasters сделала невозможное и превратила крикет в увлекательнейшую видеоигру. Сам крикет — игра, не побоюсь этого слова, монументально скучная. Даже если доплачивать фанатам за то, чтобы они приходили на игры, читали газеты и пили пиво в ожидании мало-мальски захватывающего момента, посещаемость все равно будет такой же, как на уроках ОБЖ в 11м классе. Однако Brian Lara Cricket была действительно интересной консольной игрой. К сожалению, попытки воссоздать былое величие, как это часто случается, не увенчались успехом.

EA, по доброй традиции, вбухала кучу денег в лицензию, Codemasters приобрела ICC Champions Trophy и ICC World Cup, чтобы удостовериться, что в игре будут задействованы (так или иначе) настоящие игроки. Однако, прогрессивная общественность от крикета была не сильно довольна результатом — если не считать Шэйна Уорна. Впрочем, игра и без них предоставляет вам массу возможностей — вы можете сами настраивать турниры, открывать классические сценарии, тренироваться и даже поиграть в „двойной крикет" — на пару с каким-нибудь другим приверженцем данного вида спорта — и все это в обрамлении измененных до неузнаваемости имен и названий — всяческие Ворнеры, Флантиффы и Трискахаки...

Успеха PES они, конечно же, так и не повторили, ведь ключевым моментом той игры был геймплей, здесь же можно наблюдать только жалкое его подобие. Кидать мячи против компьютера — занятие тоскливое и безрадостное до умопомрачения. Искусственный интеллект действует по принципу „от балды". Отличные миниигры портят игроки, которые носятся по полю, как стадо баранов. Есть и другие недостатки: странные игровые позиции, периодически сходящая с ума анимация и неинтересная графика. Впрочем, пару очков Lara отыгрывает в многопользовательском режиме.

На фоне общей ситуации с крикетом на консолях эта игра достойна внимания. Если же вы действительно любите этот вид спорта, лучше сходите на настоящую игру. **Пит Веббер**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ В отбивании мячей есть некоторые проблемы.
- В кидании мячей только проблемы и есть.

ГРАФИКА
+ Достойная анимация на поле и во время подач.
- Плоские и с трудом узнаваемые игроки.

ЗВУК
+ Комментарии от Дэвида Гоуэра ...
- ...мы терпеть не можем Дэвида Гоуэра.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Самая длинная и обстоятельная спортивная игра за последнее время. Только вряд ли вам удастся насладиться этим в полной мере.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
EA CRICKET 2002

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
EA CRICKET 2005

В игре случаются некие проблески сознания и былого величия, но Swordfish было бы неплохо поработать над техникой, а только потом тянуть свои загребущие руки к старым добрым франчайзам.

60

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: SNK
Издатель: Ignition
Издатель в России: 1С
Игроков: 1 — 2
Карта памяти: 221 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Нет

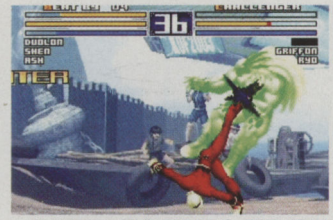
ПАСПОРТ

Файтинг

Сложно

Бюджетно

Сиквел



А ВОТ ТВОЯ ПАНАМА: Графика явно 2002 года, в лучшем случае.

НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ: Задники выглядят на редкость сюрреалистично.

„О НЕТ, ТОЛЬКО НЕ ЭТО“

KING OF FIGHTERS 2002

2002? Это и так было три года назад, а KOF, к сожалению, выглядит еще старше...

Мы это уже говорили, и еще не раз повторим — даже не думайте о том, чтобы купить King of Fighters если вы не а) маньяк, скупающий все игры серии, б) обладаете ловкостью Джеки Чана, в) любите эксперименты над собственным организмом. Научиться играть в King of Fighters нереально, к тому же, она похожа на аркаду, с которой начиналось ваше знакомство с миром компьютеров. Лет эдак 20 тому назад.

2002 — хорошая игра, не поймите нас превратно, просто, как ни странно, получить удовольствие от процесса практически невозможно. Во-первых, в ней даже сюжета никакого нет, так что единственное, что вам остается делать, — это рубиться в одиночных поединках. Это все потому, что SNK ратует за чистоту геймплея, но если в игре нет даже намека на смысл, заинтересоваться этим геймплеем будет крайне проблематично. KOF 2002 немного изменилась по сравнению с предыдущими играми серии. Теперь вы можете спокойно переключаться между персонажами непосредственно в процессе поединка, примерно как в играх Marvel Vs. Capcom. Это также означает, что теперь вместо трех раундов проводится только один, что, разумеется, заставляет понервничать — либо вы с ходу победите своих противников, либо они победят вас — третьего не дано.

Вы также можете переключать атаки — отдав всю энергию одного персонажа, вы можете провести комбинацию другим. Так что лучше выберите лидера команды сразу.

Вы что-нибудь поняли? Если нет, даже думать забудьте о KOF 2002. Это просто-напросто самая сложная игра всей серии, которая, скорее всего, заставит вас плакать от досады. Хоть данное обстоятельство и не отменяет ее глубины и привлекательности для определенных слоев населения. **Энди Келли**

PSM ВЕРДИКТ

Если вы тяготеете к самоуничтожению, можете купить эту игру. Если нет — бегите от нее, сломя голову. Научиться в нее играть — примерно то же самое, что покорить Эверест, а о дружелюбии интерфейса можно вообще забыть.

58

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Avalanche
Издатель: THQ
Игроков: 1
Карта памяти: 282 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ПАСПОРТ

Платформер

Для детей

Тупо

Легко

ДЕТСКАЯ ИГРА: Да, выглядит несколько по-детски — зато играть в нее интересно.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ТАКА: Так — вполне живой и симпатичный персонаж.

„НАМ, ПОЖАЛУЙСТА, БОЛЬШОЙ ТАК И БОЛЬШУЮ КАРТОШКУ. МАЙОНЕЗА НЕ НАДО“

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

Это то, куда приводят мечты? Не совсем...

Как это показательно. Вы годами ждете более-менее пристойный платформер, а потом их появляется сразу два. Правда, в Animaniacs почти ничего пристойного нет, так что аналогия, в данном случае не совсем уместна. Зато Tak 2 в данной ситуации приходится работать за двоих и это ей более или менее удается.

Скорее всего, вам покажется, что перед вами самая идиотская и самая детская игра их всех когда-либо виденных — о вашей бессердечности мы поговорим потом — но, несмотря на это первое впечатление, TAK2 достойна того, чтобы в нее хотя бы попытались поиграть. Дело в том, что вести Така через его родные джунгли, убивая всяких лесных тварей и прыгая по платформам, что — шок, ступор — потребует от вас недюжинной ловкости и координации, весьма интересно.

Случайность? Как бы не так. К платформам прилагается комплект очень неплохо сделанных головоломок — к примеру, чтобы забраться на лестницу, вам придется измазаться в выделениях скунса, это отпугнет от вас большого жирного медведя, тогда он заметит мед, капающий из дупла и уляжется под деревом, чтобы мед капал прямо ему в пасть, и вот тогда вы сможете прыгнуть ему на брюхо и забраться на лестницу. Вот так-то. Еще один фантастический момент — Так едет по склонам в бочке, выглядит это неприлично реалистично, и вы волей-неволей начинаете пригибаться в кресле, чтобы избежать столкновения со скалами и низкорастущими ветками.

Правда, достаточно скоро загадки начинают повторяться, пейзаж достает своим однообразием, эпизоды, действие которых разворачиваются в стране снов Така, вообще бесят своей глупостью, ролики скучны и неотвратимы — и ваш интерес начнет неуклонно угасать. Это, конечно, один из лучших платформеров на PS2, но это говорит больше об обшем состоянии жанра, чем о качестве игры. **Дэвид Кук**

PSM ВЕРДИКТ

Вы хотите поиграть в хороший платформер, а его все нет и нет? Купите эту игру — на какое-то время она отвлечет вас от скорбных мыслей.

72

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Atlus
Издатель: Ubisoft
Игроков: 1
Карта памяти: 171 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Настоящая богиня Метемпсихоз? На самом деле, метемпсихоз — это реинкарнация в буддизме. Такие дела".

РЕЦЕПТ
33% Убиваем демонов.
33% Нанимаем демонов.
33% Скрещиваем демонов, чтобы получить других демонов.

ПАСПОРТ
Ролевая игра
Япония
Сиквел
Страшно

ВКРАТЦЕ
- Более 100 демонов, которых можно нанять.
- Королевская битва на четверых.
- Первая игра в серии с видом не от первого лица.

PSM СЕРЕБРО

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Вот ваш безымянный герой, выглядит он несколько печально. Впрочем, если бы вы были последним человеком в постапокалиптическом Токио, вы бы еще не так пригорюнились.

ИГРАЙ КАК Я!

КОГО ЗА СМЕРТЬЮ ПОСЫЛАТЬ:
– „Ты кто?"
– „Я Смерть!"
– „Ну и что?"
– „Ну вот, собственно, и все."

ПИК ДАНТЕ

В наши дни игра уже не может считаться полноценной, если в ней не участвует какая-нибудь приглашенная звезда из другой игры. В Soul Calibur II появлялся Хеихачи Мишима из Tekken, обезьяны из Ape Escape каким-то образом очутились в Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Но самым популярным персонажем, кажется, стал Данте из Devil May Cry. Его уже можно было увидеть в эпизоде в Viewtiful Joe, а теперь он появляется и в Shin Megami Tensei, и может стать вашим врагом или союзником, в зависимости от того, как вы будете себя вести.

НАГЛЫЙ ДЬЯВОЛ: Этот Данте везде без мыла пролезет. Однако в Lucifer's Call он может стать вашим врагом и превратить вашу жизнь в ад.

„ЕСЛИ ПОЗВОНИТ ЛЮЦИФЕР, СКАЖИТЕ, ЧТО МЕНЯ НЕТ ДОМА"

SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Покемон встречается с Silent Hill. Всех их собери и... убей в заброшенной больнице. Знакомо до боли, не правда ли?

Серия MegaTen существует в этом мире уже 18 лет. Lucifer's Call — уже третья по счету в ней игра, а если мы вдруг сойдем с ума и решим посчитать все побочные мегатеновские ответвления, то насчитаем не меньше полусотни. Вот вам крест. „Так почему же мы о них ничего слышали?" — спросите вы. Разумеется, потому что ни одна из них не была выпущена в Европе. До сегодняшнего дня. Так много ли мы пропустили? Достаточно, чтобы попытаться наверстать упущенное. Для начала можете сбрить бороду и убрать меч на антресоли. Не будет вам никаких средневековых деревень, погонь за цыплятами-переростками и спасений беспрерывно нарождающихся принцесс. Действие Shin Megami Tensei разворачивается в современном Токио, и мир вы тоже спасать не будете, потому что уже слишком поздно. Прежде, чем вы успеете схватить свой Меч + 5 К Зверскому Геморрою, вы поймете, что Токио уничтожен, потеряете остатки человечности, станете демоном и получите задание создать новый мир — и, кстати говоря, никакие наемники вам в этом не помогут. Есть только вы и жуткие монстры, которых можно попытаться переманить на свою сторону. Атмосфера игры, прямо скажем, зловещая — вы бродите по руинам старого Токио, общаетесь с призраками хирургов в больнице или с призраками ДиДжеев в клубах, а камера в это время смотрит у вас из-за плеча, вызывая острые приступы паранойи и желание обернуться. Вы проходите через ничем не примечательную дверь и вдруг оказываетесь в залитом кровью подземелье и разговариваете с жутковатым ребенком Викторианской эпохи. Это уже не Final Fantasy, а натуральный ночной кошмар. Битвы также отличаются от таковых в большинстве ролевых игр. Вы собираете партию, разговаривая с демонами во время боя. Можно попытаться их уговорить, подкупить или ответить на пару их вопросов. После этого демон присоединится к вам, станет повышать уровни и со временем превратится в еще более страшного демона. Конечно, вы можете набрать в партию лишь ограниченное количество исчадий ада, но всегда можно расчистить место, скрестив демонов друг с другом, и используя их навыки, чтобы создать новую особь. Это, пожалуй, одна из самых интересных систем боя из тех, что нам встречались. Прошло немало времени, Европа-таки добралась до клуба MegaTen (или наоборот, клуб MegaTen добрался до Европы) и мы вам очень рекомендуем принять этот факт во внимание. Если вы думаете, что знаете про ролевые игры все, пойдите и выпейте яду, потому что Shin Megami Tensei докажет вам, что это не так. Весьма оригинальным способом. **Кирстен Кирни**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Очень глубокая и сложная игровая система.
- Может быть, слишком сложная — на любителя.

ГРАФИКА
+ Отличная прорисовка персонажей.
- Фон невыразителен.

ЗВУК
+ Приличный рок, техно и народная японская музыка.
- Озвучка отсутствует как факт.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Вас ожидают 50 часов совершенно недетской игры. Учитывая пять окончаний и два уровня сложности, одним разом вы, скорее всего, не ограничитесь.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
SUIKODEN IV

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
FINAL FANTASY X

PlayStation 2
LUCIFER'S CALL

Вполне достойный вызов для ветеранов ролевого движения, уставших от бесконечных Данжонов и Драконов. Новичкам мы бы посоветовали найти себе что-нибудь более ординарное.

85

"Тэ Три"

ТЭ

лучший в мире техно-lifestyle журнал

Будущее становится настоящим каждый день.

То, что еще вчера казалось устройством из научной фантастики, сегодня есть практически у каждого.

А также в ТЭ №:8

- Рассказ о современных армейских гаджетах - вытаскиваем из под грифа "Совершенно секретно"
- Сравнительные тесты стильных систем многоканального звука, миниатюрных видеокамер и компактных фото-принтеров
- Сравнение трех игровых платформ, от которых скоро все будут сходить с ума - Playstation 3, X-Box 2 и Nintendo.
- И как обычно - тесты, новинки, и прочие радости технологической жизни, отличные иллюстрации и забойные тексты, словом все то, что никого не оставит равнодушным.
- ВНУТРИ ВСЕГДА CD с интересными приложениями!

Уже в продаже!

ТЭ попробует угадать основные тенденции развития техники на ближайшие годы. Чему мы не только начнем, но и перестанем удивляться через несколько лет?

+ COMPACT disc

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: EA
Издатель: EA
Игроков: 1 — 8
Карта памяти: 333 Кб
16:9: Да
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ПАСПОРТ

Спорт

Лицензия

Кнопки

Сложно

„УДАР, ТАЧДАУН“

ВСЕ ЧЕРНЫЕ — КО МНЕ: Нажмите верхний левый шифт, чтобы сделать пас влево, верхний правый шифт — чтобы сделать пас вправо. Простенько, но со вкусом.

КПД: На самом деле, забить гол невыносимо сложно.

RUGBY 2005

Серия переживает не лучшие времена.

Скажем прямо, у нас, отечественных потребителей, регби не вызывает особого энтузиазма. Так что появление Rugby 2005 вряд ли заинтересует кого-то, кроме самых упертых фанатов. Но мы считаем своим долгом рассказывать вам обо всех новинках, к тому же, вдруг этот журнал читают какие-нибудь упертые фанаты.

Итак, что нового. Помимо более качественной графики и более плавной анимации, Rugby 2005 оснащена крупнейшими турнирами — Чемпионатом мира, Tri-Nations и Lions Tour, и режимом обучения для тех, кто не знает основ, то есть, для нас. Но все это не помогло Rugby 2005 избежать геймплея, обладающего грацией коровы на льду. Защитники автоматически набрасываются на вашего самого мускулистого игрока и начинают делать с ним что-то непотребное. Впрочем, чаще всего от них таки можно убежать. Вашим игрокам, по сравнению с противниками, явно недостает скорости, к тому же попытаться зашвырнуть мяч за линию, используя стандартную камеру — задача практически нереальная (вы просто не видите, где находится курсор). Передача мяча очень напоминает то, что случается при использовании правого аналога в FIFA, игра на несколько секунд замирает в растерянности. А попытка передвинуть куда-нибудь одного игрока приводит к тому, что все остальные начинают хаотично бродить по полю. Кто виноват и что делать? Ответов на эти вопросы у нас нет, понятно только одно — игра явно изменилась к худшему. Надеемся, в следующем году она исправится. **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

На игру в регби это похоже, а вот на интересную игру для PS2 — не особо. И почему это не Madden?

61

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Takara
Издатель: Zoo Digital
Игроков: 1-2
Карта памяти: 195 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ПАСПОРТ

За рулем

Ролевая игра

Сложно

Лажа

„МЕЖДУ CHOROQ И ХАРИБДОЙ“

ЭКСКУРС: Оказавшись на трассе, вы будете обречены наблюдать эти омерзительные окрестности.

ТОРМОЗА, ТОРМОЗА: Это только кажется, что эта машина может ехать быстро. На самом деле...об этом лучше даже не вспоминать.

CHOROQ

Бардачные гонки, которые не знают, какой бы еще жанр им испортить.

Вы, наверное, думаете, что ChoroQ — это детские гонки с кучей ярких машинок и легким управлением? Увы, эта жертва девелоперов скорее напоминает Gran Turismo 4. Серьезно. Даже первая заставка выглядит практически один в один, на экране болтаются разнообразные слова и ездят разнообразные машины. И что, сходство этим и ограничивается? Нет. Она таки похожа на GT4? Как ни странно, тоже нет.

Понимаете ли, ChoroQ — это еще одна ролевая игра с машинами (как, к примеру S.C.A.R.). Но вместо того, чтобы покупать новое оборудование, вы колесите по фэнтэзийному городу и разговариваете с другими машинами (нет, у вашей дорогой редакции не началась белая горячка). Немного напоминает Thomas the Tank Engine, только без Ринго Старра. И с машинами. И намного хуже. Так или иначе, вы открываете новые трассы посредством общения с другими транспортными средствами. Вам, наверное, опять кажется, что это детская игра? Как бы нет так. Ваша микроскопическая машина вязнет в трассе, как танк в масле, а ваши противники в это время со скоростью света уносятся за горизонт. Можно, конечно, поменять шасси или движок, вот только зачем эти навороты в детской гонке? В них смогут разобраться разве что вундеркинды и отпрыски автомехаников.

Во время самой гонки все становится еще хуже. Даже несмотря на то, что вы можете прокачать свою машину, поставить на нее турбодвижок и прочую фигню, все это и рядом не валялось с NFSU, а уж скорость ChoroQs может сравниться разве что со скоростью старушки, идущей через дорогу. Хотя нет, новый двигатель позволит вам передвигаться со скоростью трехколесного велосипеда. Бывало, конечно, и хуже, но, как вы понимаете, значительно реже. Так что лучше просто пойдите и купите радиоуправляемую машинку. Все веселее будет. **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

За те же деньги вы можете купить GT3, NFSU или Thomas the Tank Engine. Или все ту же радиоуправляемую машинку. А от этой игры держитесь подальше.

25

ЧИТАТЕЛИ PLAY ГОЛОСОВАЛИ ЗА ИХ ПЕСНИ!
ТЕПЕРЬ ПОРА УСЛЫШАТЬ ИХ "ЖИВЬЕМ"!

18 августа Москва Клуб "Б2"

Журнал PLAY представляет: первый музыкальный фестиваль СВОЕ РАДИО Live

PLAY об участниках фестиваля:

БОСХ С ТОБОЙ
"Отчасти на материал группы повлияло мировосприятие художника Иеронима Босха. Очень хорошая "эстетская" музыка, сочетающая пост-роковый мелодизм, психоделику, нойз и эмбиент".
PLAY #1/2005

LP
"Самый западный российский синти-поп. В свой альбом LP взяли много хорошего, что было в неоромантике да и вообще в легкой музыке за последние 20 лет. Не забыты ни Depeche Mode, ни наши "Альянс" с "Технологией".
PLAY #2/2005

LASKA OMNIA
"На фоне разговоров о кризисе электронной музыки - вот вам кое-что оригинальное, красивое и крайне комфортное для слуха, при этом филигранной выделки и богатой фактуры. Laska Omnia - единственные из российских музыкантов, кто имеют контракт с британским лейблом "Mute".
PLAY #14/2004

НЕБО ЗДЕСЬ
"Беспрецедентная для отечественного рынка мощь музыки "Неба здесь" - самая здоровая альтернатива Linkin Park и русскому року одним махом. Удивительная и для этого жанра, и для этой страны позитивная энергетика обращает на себя особенное внимание. Поверьте: "Небо здесь" - это очень серьезно".
PLAY #10/2005

ALTERA FORMA
"Первосортное дарк-электро, по поводу которого крайне уместно гребенщиковское "Почему здесь так холодно, или это норма в подобных местах?". Altera Forma ладят чернейшие трип-хоповые панихиды, половина из которых озвучена стихотворчеством левацкой поэтессы Алины Витухновской. Музыка выдающегося ехидства".
PLAY #15/2004

ТАКОГО ВЫ НЕ УСЛЫШИТЕ НИ НА ОДНОМ РАДИО!
Внимание! Только на фестивале СВОЕ РАДИО Live вы сможете купить свежий номер журнала PLAY по специальной цене 80 рублей!!!

СВОЁ РАДИО

LP (Калининград)
НЕБО ЗДЕСЬ (Москва)
LASKA OMNIA (Санкт Петербург)
ALTERA FORMA (Москва)
БОСХ С ТОБОЙ (Москва)

18 августа(четверг)

клуб Б2 клубная система BUNKER

Начало в 19:30
Адрес клуба:
м. "Маяковская",
Большая Садовая ул., д. 8
Вход - 300 руб,
с этим флаерсом - 250 руб

ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ!

Сказка про доброго Майкла Мэдсена. Ну и про касатку, конечно...

Free Willy

В РОЛЯХ
- Майкл Мэдсен
- Джейсон Джеймс Ричтер
- Лори Петти

РЕЖИССЕР
- Саймон Уинсер

Юный беспризорник Джесси шатается по улицам с друзьями, тырит еду из близлежащих кафешек и рисует граффити в океанариуме. Вскоре его хватает полиция, и офицер по надзору за несовершеннолетними отдает его в семью Глена (Майкл Мэдсен) и Элли, а также обязует мальчика избавить океанариум от его художеств. Там Джесси знакомится с касаткой Вилии, таким же озлобленным и ершистым, как он сам, и эта странная дружба, как нетрудно догадаться, очень скоро изменит жизнь обоих.

Образец классического кино, „Освободите Вилли“ при этом не пропитан насквозь вселенским благодушием и смиренной добротой, что не позволяет ему породниться со всякими творениями про собачку Лэсси и дельфина Флиппера. Вечно лохматого вздорного Джесси вряд ли можно назвать ангелочком, и справедливости ради надо сказать, что дружба с китом лишь отчасти исправила его вредный характер, который он сохранит и в двух продолжениях. А титульного персонажа касатку Вилли поначалу все вообще считают чуть ли каким-то дьявольским Куджо. А ведь какой потом стал славный, почти домашний питомец! Так что то, что мы здесь имеем, можно даже назвать „развитием характера“. Да и вообще из всех фильмов про дружбу людей с животными, преданность и т.д. „Освободите Вилли“ отличается даже каким-то прямо реализмом. По крайней мере, так кажется, пока не начинаешь внимательнее вглядываться во все эти волны и брызги, освещенные лучами заходящего солнца, коих на экране в избытке. И тогда понимаешь, что все-таки „Освободите Вилли“ — безнадежно сказочное произведение. А чем еще, спрашивается, может оказаться фильм, где молодой и крепкий Майкл Мэдсен играет заботливого отца семейства, а Майкл Айронсайд даже не совсем уж инфернального монстра?

„ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ“ ОТЛИЧАЕТСЯ ДАЖЕ КАКИМ-ТО РЕАЛИЗМОМ“

ДИСК ★★★★★

Практически идеальный диск, отличная картинка и звук, а также пяток дополнений. Имеется игра „Не попадись в сети“, несколько кинотеатральных роликов, запись с танцем Вилли и вовсе не обязательный к просмотру клип Майкла Джексона „Will you be there“, где появляется Вилли. Самое интересное в бонусах — интервью со специалистом по работе с животными в кино, который рассказывает про специфические особенности работы с касатками.

Ольга Артемьева

ПОДВОДНАЯ БРАТВА

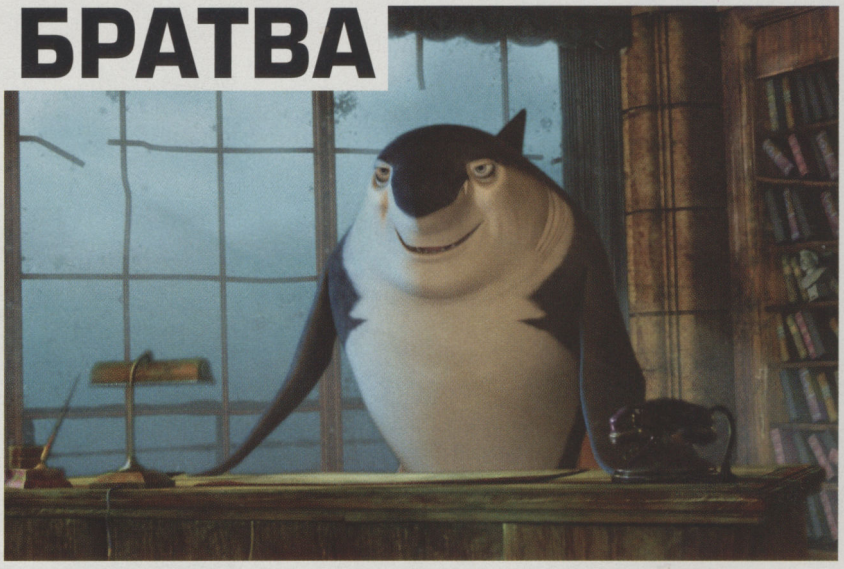
Уха.

Shark Tale
ОЗВУЧИВАЛИ
- Мартин Скорцезе
- Рене Зеллвегер
- Джек Блэк
- Уилл Смит
- Роберт Де Ниро
- Анджелина Джоли

РЕЖИССЕР
- Бибо Бергерон
- Вики Дженсон

Рэперского вида рыбка по имени Оскар, находящаяся в пищевой цепочке сразу после китовых какашек, всячески пытается стать чем-то большим. И, так уж получилось, становится свидетелем случайной гибели акулы — сына местного мафиозного босса дона Лимо. И выдает себя за того, кем не является. Теперь все считают Оскара грозой акул, а дон Лимо ищет способ отомстить маленькой рыбке. Кстати, у нее есть помощник — второй сын крестного отца, Ленни.

Откровенно слабое творение авторов „Шрека". Да, Оскар похож на Уилла Смита, дон Лимо — один в один Роберт де Ниро, а постоянно играющее на заднем плане r'n'b — это вообще невероятно модно. Вот только надо было написать хороший сценарий с хорошим сюжетом и хорошими шутками. Терпеть в течение всего мультфильма рэперские замашки уиллсмитовского Оскара и туповатость джекблэковского Ленни, самых смешных персонажей в „братве" — очень непростое занятие.



„ОТКРОВЕННО СЛАБОЕ ТВОРЕНИЕ АВТОРОВ „ШРЕКА"

Тем, кто хорошо понимает английский, обязательно смотреть фильм в оригинале. Так он становится значительно менее тошнотворным.

ДИСК ★★★★★
Все возможные дополнения, какие только можно придумать.
Влад Буханцев

ОНГ-БАК

А тот ему по чайнику, а этот ему по кумполу.

Ong-Bak
В РОЛЯХ
- Тони Джа,
  Сичао Понгвилай
  Ваннакит Сириопут

РЕЖИССЕР
- Прачья Пиннаю

„Онг-бак" — не кино, а скорее демо, призванное продемонстрировать возможности одного актера. Звать его Тони Джа. То есть, вообще-то, Паном Йирум, но мы с вами вряд ли запомним это имя. Вот вы, к примеру, помните, кто такой Ли Юн Фан? Нет? А Чанг Конг Сунг? Что и требовалось доказать. По национальности Тони таиландец. В миру — сложный гибрид гимнаста и тайского боксера, на экране — летучая машина смерти.

За сто минут экранного времени Тони успеет перемолотить локтями и коленями тьму-тьмущую народу. Он будет бить людей ногой через себя в ухо (вот такой трудноописуемый у Тони коронный удар), выкидывать их в окно и выпрыгивать следом, продолжая осыпать противника пинками, а в особом запале будет раскалывать ногами мотоциклетные шлемы (разумеется, на обладателях) и, высоко подпрыгнув, коленями пробивать недруга сквозь пол. В свободное от дрыгоножества время Тони будет скакать по автомобилям, нырять сквозь мотки колючей проволоки, делать сальто между двумя близко стоящими листами стекла и, в качестве отдыха, лупить людей большими тонфами. Все это — без каких-либо веревочек, тросиков, подкладок, трамплинов и фокусов с монтажом. Все взаправду.

Тони без труда покорил родной Таиланд, произвел фурор в Европе (распространение „Онг-бака" шустро взял на себя некий Люк Бессон), спровоцировал обильное слюноотделение у гиков Северной Америки... Словом, взял земной шар штурмом. Такого на чистом кун-фу и чистых трюках мало кто добивался (Брюс, Джеки Чан и, разве что, Джет Ли). И нет, Тони

„БИТЬ ЛЮДЕЙ НОГОЙ ЧЕРЕЗ СЕБЯ В УХО"

хорош не только потому, что в Таиланде нет профсоюза каскадеров. Паренек (не слишком, прямо скажем, фотогеничный и обладающий смешным писклявым голосом) работает. Вкладывается в каждый кадр. Не жалеет себя. Тони поджигают, лупят разной мебелью и плотницким инвентарем. Тоже, обратите внимание, без подкладочек.

Драматургии в „Онг-баке", понятное дело, нет никакой. Это кино бессюжетно (из родной деревни пропала голова Будды) даже по меркам кун-фу-фильмов. Сюда запихали драк и трюков на добрый десяток „ураганных боевиков". Это демо, и единственная цель здесь — показать себя. Но возникает вот какой вопрос... Чем займется Тони после такого дебюта? Чем намерен удивить зрителя в своем следующем фильме? Поймите нас правильно — TF и PSM ОЧЕНЬ нравится „Онг-бак". Мы смотрим этот фильм, повизгивая от восторга. Мы восхищаемся удалью Джа и самопожертвованием каскадеров.

Но в демо-версии нельзя так ВЫКЛАДЫВАТЬСЯ! Зритель должен хотеть большего. Вы помните, в скольких драках участвовал Брюс Ли в своем дебютном фильме „Большой босс"? В трех. Тони участвует в трех десятках. Понятно, что на дворе другое тысячелетие, и простой демонстрацией силы зрителя не проймешь, его надо лупить по башке... Но мы искренне переживаем за Тони. Что ему остается? Отправляться в Голливуд и сражаться там с миллионом людей в черных костюмах на фоне голубого, как небо Таиланда, экрана? Болтаясь при этом на веревочке...

И еще одна небольшая претензия к „Онг-баку"... Название. Ну что это такое — „Онг-бак"? Куда смотрел Люк Бессон? Назвали бы, как все, „Кулак справедливости". Ясно и красиво. Или там „Тайландская родня". Или хотя бы „Бешеный будда".

ДИСК ★★★★★
Альберт Ариманов

ЖМУРКИ

Смотреть и впрямь лучше зажмурившись.

В РОЛЯХ
- Никита Михалков
- Дмитрий Дэжев
- Алексей Панин
- Виктор Сухоруков

РЕЖИССЕР
- Алексей Балабанов

ЧЮ

Двум незадачливым криминальным шестеркам Сереге (Алексей Панин) и Саймону (Дмитрий Дюжев) местный авторитет Сергей Михалыч (Никита Михалков) поручает отправиться к „лойеру“, отдать чемодан с наличными и получить в обмен чемодан с „герычем“. Проблема в том, что на чемоданчик этот стараниями Легавого-Мусора (Виктор Сухоруков) уже выстроилась очередь, и ценную тару умыкают прямо на глазах у ошарашенных такой наглостью братков.

Алексей Балабанов во время съемок и рекламной кампании так долго уверял всех, что он снимает фильм о времени, о котором сам ничего не знает, что ему никто не поверил. А на самом деле, оказалось — действительно не знает. Законное место здесь занимают только мешковатые черные куртки. Все остальное (за исключением разве что героя Панина, такого „интеллигента от братвы“) — чистая фантасмогория и почерпнуто из народных анекдотов про "новых русских" в малиновых пиджаках. Формат актерской игры и интонаций скопирован с того, как мы эти самые анекдоты про „братву“ обычно рассказываем, на выбор: пьяно-прокуренным голосом (герой Маковецкого), грудным басом с дурацким смешком (герой Дюжева) или с приблатненными нотками (персонаж, обличенный кличкой Кабан). Что касается отсылок к криминальной классике из-за бугра, то это сколько угодно. Одно но: вот у вас появлялось когда-нибудь такое ласково-отеческое чувство по отношению, скажем, к Винсенту Веге? А вот по отношению, например, к Саймону может и появиться.

„ЗАКОННОЕ МЕСТО ЗДЕСЬ ЗАНИМАЮТ ТОЛЬКО МЕШКОВАТЫЕ ЧЕРНЫЕ КУРТКИ“

Кроме стандартных анонсов и фильмографий, есть двадцатипятиминутный фильм о фильме. Там можно еще раз полюбоваться на необыкновенный квадрат лица Дюжева, который, явно не выйдя из роли, не растерял привычку своего героя улыбаться, скривив рот. А также увидеть ритуальное убийство Тарантино Балабановым.

ДИСК ★★★

Ольга Артемьева

ПИДЖАК

Ждем сиквела „Тулуп“.

The Jacket
В РОЛЯХ
- Эдриан Броуди
- Кира Найтли
- Дженифер Джейсон Ли

РЕЖИССЕР
- Джон Мэйбери

85

Воюя в Персидском заливе, Джек (Эдриан Броуди) получает пулю в голову и умирает. В первый раз. Пережившего клиническую смерть офицера отправляют домой в Вермонт, куда он и направляется по заснеженному шоссе — это единственное, в чем он может быть уверен.

Потому что дальше Джека обвиняют в убийстве патрульного, и он не готов поклясться родиной, что он этого не делал. Джека отправляют в психбольницу для преступников, и там некоторое время пичкают таблетками. Потом и вовсе хватают, волочат в подвал, одевают „пиджак“ (смирительную рубашку) и обездвиженного засовывают, можно сказать, почти в гроб. Там, сверкая в темноте белками ясных глаз, герой Броуди вдруг переносится в будущее, где выясняет о себе несколько нелицеприятных вещей.

„Пиджак“ Джона Мэйбери снят в нормативной эстетике — за исключением начала, практически никаких модных фильтров и игр со светом. Мэйбери, Броуди, а также Кира Найтли и Дженифер Джейсон Ли занялись своим прямым делом — выложили свою историю, которая имеет внятное начало, конец, и (о, Аллах!) середину.

ДИСК ★

Ольга Артемьева

„ДЖЕКА ОТПРАВЛЯЮТ В ПСИХБОЛЬНИЦУ ДЛЯ ПРЕСТУПНИКОВ, И ТАМ ПИЧКАЮТ ТАБЛЕТКАМИ“

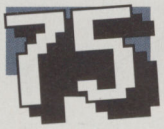
МИСТЕР И МИССИС СМИТ

Милые бранятся — только тешатся.

Mr. & Mrs. Smith

В РОЛЯХ
- Брэд Питт
- Анджелина Джоли
- Винс Вон

РЕЖИССЕР
- Дуг Лиман



Профессиональные киллеры Джон „Брэд Питт“ Смит и его жена Джейн „Анджелина Джоли“ Смит жили тихой и мирной семейной жизнью — ужинали при свечах, спорили из-за занавесок и выполняли заказы по работе. Все шло очень хорошо и спокойно (хотя и не без психоаналитика), однако вдруг (ну, как всегда), из-за небольшой нестыковки, супруги получили заказ друг на друга.

После того, как DVD-проигрыватель, тихо скрипнув, останавливается, очень трудно вспомнить какие-то конкретные хорошо запомнившиеся моменты из фильма. Это плохо. С другой стороны, „Смиты“ оставляют очень приятное ощущение от просмотра в целом, что, безусловно, хорошо. Излишняя склонность к семейному психоанализу, сквозящая через всю картину — это плохо. Но более сексуальной и неотразимой пары, чем Брэд Питт и Анджелина Джоли, не сыскать, и это... В общем, сами понимаете. Несмотря на всю эту двойственность, пациент скорее жив, чем мертв — уж больно хороши актеры, превратившие посредственный, в целом, сценарий, в занимательное, хоть и не идеальное, зрелище. У автора „Идентификации Борна“ Дуга Лаймана, получилось очень неплохое семейное кино о семейных, опять же, проблемах. Правда, решать их лучше без помощи „дезерт игла“ и винтовки М-16. Сковородкой кинуть, например.

Да, ну и Винс Вон великолепен. Как обычно.

„СМИТЫ“ ОСТАВЛЯЮТ ОЧЕНЬ ПРИЯТНОЕ ОЩУЩЕНИЕ ОТ ПРОСМОТРА В ЦЕЛОМ“

ДИСК ★★★★

Очень неплохой фильм о фильме, интересные интервью и крайне слабо переведенные кадры со съемочной площадки. Актеры не сказали ровным счетом ни слова из того, что им приписали российские переводчики.

Влад Буханцев

БАССЕЙН

Мокрое тело.

The Swimming Pool

В РОЛЯХ
- Ален Делон
- Роми Шнайбер
- Морис Роне

РЕЖИССЕР
- Жак Дерэ

Жан Поль (Ален Делон) и Марианна (Роми Шнайдер) проводят лето на огромной шикарной вилле на Лазурном берегу. Их довольно спокойному и бытовому счастью приходит конец, когда появляется Он (Морис Роне), бывший когда-то любовником Марианны. Вопреки логике и здравому смыслу пара оставляет его погостить, и тем самым обрекает себя на мучительные подозрения и терзания: кто же кого здесь любит и кто же кого, в конце концов, убьет?

Вода, вода, вода... Сколько простора для фантазии детективно-настроенных режиссеров: река, пруд, море, на которых в кино на протяжении многих десятилетий совершались бесконечные убийства; водоемы, вынужденные скрывать самые мрачные тайны... Чем хуже бассейн — этакий кубик воды в окружении кафельных квадратиков? Он, привносит в атмосферу фильма ощущение клаустрофобии и искусственности. Бассейн — идеальное место, чтобы умирать, идеальное место, чтобы играть в кошки-мышки. Опасность поджидает героев в лучах белого, палящего солнца. Роми Шнайдер и юная Джейн Биркин в являются на экране в возмутительно мокрых купальниках. В бассейне тем временем уже плавает труп. Нервы героев и зрителей напряжены до предела. Недаром господин Франсуа Озон одолжил это название для своего эпохального иронически-ернического детектива. „Бассейн“ Жака Дере — жанровообразующая штучка для „пляжного кино“, в котором летнее томление быстро перерастает в сжигающее все на своем пути мракобесие.

„БАССЕЙН — ИДЕАЛЬНОЕ МЕСТО, ЧТОБЫ УМИРАТЬ, ИДЕАЛЬНОЕ МЕСТО, ЧТОБЫ ИГРАТЬ В КОШКИ-МЫШКИ“

ДИСК ★★

Ольга Артемьева

PSM ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЗАЛ СЛАВЫ

Перед вами уникальная база данных. Здесь собраны все игры, отрецензированные в PSM за всю историю его существования. Владейте.

ТОП ПЯТЬ

ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

1. TIMESPLITTERS 2
2. HALF-LIFE
3. DEUS EX
4. CALL OF DUTY
5. KILLZONE

ФАЙТИНГИ

1. SOUL CALIBUR 2
2. TEKKEN 4
3. HYPER STREET FIGHTER 2
4. FIGHT NIGHT 2004
5. MORTAL KOMBAT: DECEPTION

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

1. FINAL FANTASY X
2. DARK CHRONICLES
3. KINGDOM HEARTS
4. FINAL FANTASY X-2
5. DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
13 (XIII)	Ubisoft	87%	
2002 FIFA WORLD CUP	EA	71%	
7 BLADES	Konami	72%	
ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES	Namco	80%	
ACE COMBAT 5	Namco	79%	
ACTIVISION ANTHOLOGY	Activision	40%	
AGE OF EMPIRES 2	Konami	76%	
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	83%	
AIRBLADE	Sony	77%	
ALIAS	Acclaim	79%	
ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER	3DO	65%	
ALL-STAR BASEBALL 2004	Acclaim	67%	
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Atari	66%	
ALTER ECHO	THQ	66%	
AMPLITUDE	Sony	87%	
APE ESCAPE 2	SCEI	80%	
AQUA AQUA	SCI	71%	
ARCTIC THUNDER	Midway	58%	
ARC: TWILIGHT OF SPIRITS	Sony	68%	
ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE	Metro	56%	
ARMY MEN AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE	3DO	47%	
ARMY MEN RTS	3DO	56%	
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2	3DO	40%	
ATHENS 2004	Sony	51%	
A-TRAIN 6	Midas	60%	
ATV OFFROAD FURY 2	THQ	73%	
ATV QUAD POWER RACING 2	Acclaim	68%	
ASTERIX AND OBELIX XXL	Atari	60%	
AUTO MODELLISTA	Capcom	80%	
BAD BOYS 2	Empire	51%	
BACKYARD WRESTLING	Eidos	45%	
BACKYARD WRESTLING 2	Eidos	46%	
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Interactive	70%	
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	VU Games	82%	
BARBARIAN	VU Games	66%	
THE BARD'S TALE	Ubisoft	74%	
BASS STRIKE	THQ	64%	
BATMAN VENGEANCE	Ubisoft	48%	
BATMAN VS. THE ARMY OF TSU	Ubisoft	43%	
BATTLE ENGINE AQUILA	Atari	78%	
BATTLESTAR GALACTICA	Vivendi	59%	
BEN HUR: BLOOD OF BRAVES	Microids	42%	
BEYOND GOOD AND EVIL	Ubisoft	82%	
BIG MUTHA TRUCKERS	Empire	79%	
BIONICLE	EA	38%	
BLADE 2	Activision	51%	
BLOOD OMEN 2	Eidos	79%	
BLOODRAYNE	Vivendi	67%	
BLOODY ROAR 3	Virgin	79%	
BLOOD WILL TELL	Sega	60%	
BLOWOUT	Majesco	49%	
BMX XXX	Acclaim	58%	
BOMBERMAN KART	Konami	51%	
BOUNCER, THE	SCEE	66%	
BOXING CHAMPIONS	Midas	40%	
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	70%	
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	58%	
BROTHERS IN ARMS: THE ROAD TO HILL 30	Ubisoft	82%	
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	Vivendi	74%	
BUJINGAI	Taito	62%	
BURNOUT	Acclaim	88%	
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	Acclaim	91%	
Изумительная гоночная аркада. Да здравствует аварийная езда!			
BURNOUT 3: TAKEDOWN	EA	93%	
Лучшая гоночная аркада на долгие-долгие годы.			
CABELA'S DANGEROUS HUNTS	Activision	57%	
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Activision	87%	
CAPCOM FIGHTING JAM	Capcom	53%	
CAPCOM VS SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM 2001	Capcom	83%	
CART FURY	Midway	65%	
CASPER: SPIRIT DIMENSIONS	TDK Mediactive	48%	
CASTLEWEEN	Wanadoo	45%	
CATWOMAN	EA	30%	
CEL DAMAGE OVERDRIVE	Play It	50%	
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	Midas	62%	
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	Ubisoft	82%	
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	Ubisoft	69%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
CHAOS LEGION	Capcom	86%	
CHOPLIFTER: CRISIS SHIELD	Xicat Interactive	48%	
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	55%	
CITY CRISIS	Take 2	62%	
CLOCK TOWER 3	Capcom	59%	
CLUB FOOTBALL	Codemasters	61%	
CLUB FOOTBALL 2	Codemasters	67%	
COLIN MCRAE RALLY 04	Codemasters	92%	
Переломный момент для раллийных симуляторов. Вы должны это видеть.			
COLD FEAR	Ubisoft	83%	
COLIN MCRAE RALLY 2005	Codemasters	88%	
COMBAT ELITE: WW2 PARATROOPERS	Acclaim	77%	
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	Eidos	79%	
CONFLICT: DESERT STORM	SCi	78%	
CONFLICT DESERT STORM 2	SCi	88%	
CONFLICT: VIETNAM	SCi	76%	
CONFLICT ZONE	Ubisoft	79%	
CONSTANTINE	SCi	60%	
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	Konami Europe	52%	
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	Vivendi	66%	
CRASH 'N BURN	Eidos	46%	
CRASH TWINSANITY	Vivendi	49%	
CRAZY TAXI	Acclaim	80%	
CRICKET 2002	EA	41%	
CRIMSON SEA 2	Koei	70%	
CRIMSON TEARS	Capcom	74%	
CRISIS ZONE	Namco	59%	
CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON	Ubisoft	35%	
CY GIRLS	Konami	74%	
DAKAR 2	Acclaim	50%	
DANCE UK	Big Ben	67%	
DANCING STAGE FUSION	Konami	67%	
DANCING STAGE MEGAMIX	Konami Europe	85%	
DARK ANGEL	Vivendi	45%	
DARK CHRONICLE	SCEE	90%	
Шедевр, стоящий на одной ступени пьедестала с Final Fantasy X.			
DARK CLOUD	Sony	81%	
DARK SUMMIT	THQ	56%	
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Acclaim	76%	
DEAD OR ALIVE 2	SCEE	83%	
DEAD TO RIGHTS	EA	70%	
DEATH BY DEGREES	Sony	42%	
DEFENDER	Midway	76%	
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	86%	
DEF JAM VENDETTA	EA	75%	
DETONATOR	Midas	69%	
DESTRUCTION DERBY ARENAS	Sony	42%	
DEUS EX: THE CONSPIRACY	Eidos	88%	
DEVIL MAY CRY	Capcom	90%	
Концентрированная энергия. Быстро, зрелищно и очень вкусно.			
DEVIL MAY CRY 2	Capcom	72%	
DEVIL MAY CRY 3	Capcom	83%	
DIE HARD VENDETTA	Vivendi	54%	
DINO STALKER	Capcom	58%	
DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	Koei	86%	
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Disney	78%	
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	Disney	64%	
DJ: DECKS & FX	Sony	74%	
DONALD DUCK PK	Ubisoft	64%	
DOWNFORCE	Titus	64%	
DOT HACK INFECTION: PART ONE	Atari	58%	
DOWNHILL DOMINATION	Codemasters	80%	
DRAGON BALL Z: BUDOKAI	Atari	60%	
DRAKENGARD	Take 2	75%	
DRAGON RAGE	3DO	43%	
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES	Sony	75%	
DRIV3R	Atari	90%	
Город, трафик и зверский рев двигателей. Стильный полицейский боевик.			
DRIVEN	Bam!	46%	
DRIVEN TO DESTRUCTION	Atari	65%	
DRIVING EMOTION TYPE-S	Squaresoft	57%	
DR MUTO	Midway	59%	
DROME RACERS	EA	50%	
DROPSHIP	Sony	75%	
DYNASTY TACTICS 2	Koei	69%	
DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS	Koei	69%	
DYNASTY WARRIORS 4	Koei	80%	
DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES	Koei	70%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	Koei	70%	
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	Sony	52%	
EGGO MANIA	Kemco	40%	
EJAY CLUBWORLD	Empire	84%	
ENDGAME	Empire	49%	
ENGLAND INTERNATIONAL FOOTBALL	Codemasters	62%	
ENTER THE MATRIX	Atari	81%	
EOE: EVE OF EXTINCTION	Eidos	71%	
EPHEMERAL FANTASIA	Konami	80%	
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	Activision	82%	
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	Konami	63%	
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Konami	55%	
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	68%	
ESPN NBA 2NIGHT 2002	Konami	72%	
ESPN NFL 2K5	Take Two	83%	
ESPN NHL 2K5	Take Two	71%	
ESPN NHL HOCKEY	Sega	78%	
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	62%	
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	Konami	70%	
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Konami	69%	
EVERBLUE 2	Capcom Eurosoft	56%	
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	70%	
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	68%	
EVOLUTION SKATEBOARDING	Konami	54%	
EVOLUTION SNOWBOARDING	Konami	43%	
EXTERMINATION	Sony	78%	
EXTREME-G 3	Acclaim	60%	
EYE TOY: PLAY	SCEE	82%	
EYETOY: PLAY 2	Sony	75%	
F1 2002	EA	84%	
F1 CAREER CHALLENGE	EA	58%	
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubisoft	66%	
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	Interplay	46%	
FAME ACADEMY	Ubisoft	38%	
FANTAVISION	SCEE	85%	
FELLOWSHIP OF THE RING, THE	Vivendi	70%	
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	67%	
FIFA 2005	EA	79%	
FIFA STREET	EA	63%	
FIGHT CLUB	Vivendi	19%	
FIGHT NIGHT 2004	EA	88%	
FINAL FANTASY X	**SCEE**	**91%**	
Лучшая часть легендарной серии. Точка.			
FINAL FANTASY 10-2	Square Enix	83%	
FINAL FANTASY XI (IMPORT)	Square Enix	85%	
FINDING NEMO	THQ	71%	
FIREBLADE	Midway	68%	
FIREFIGHTER FD18	Konami	76%	
FLAT OUT	Empire	77%	
FLIPNIC	Ubisoft	76%	
FORBIDDEN SIREN	Sony	80%	
FORD RACING 3	Empire	34%	
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	Atari	74%	
FORMULA ONE 2004	SCEE	65%	
FREAK OUT	Swing! AG Media	79%	
FREAKY FLYERS	Midway	77%	
FREEDOM FIGHTERS	**EA**	**92%**	
На ваших плечах лежит ответственность за боевой отряд. И лучше бы вам не облажаться.			
FREEKSTYLE	EA	59%	
FREESTYLE METAL X	EA	74%	
FREQUENCY	SCEE	64%	
FUR FIGHTERS	Acclaim	86%	
FUTURAMA	SCi	75%	
FUTURE TACTICS	Jo Wood	64%	
G1 JOCKEY 3	Koei UK	43%	
GALERIANS: ASH	Big Ben	50%	
GALLOP RACER	Zoo Digital	39%	
GALLOP RACER 2	Zoo Digital	34%	
GAMETRAK: DARK WIND	In2Games	55%	
GET ON DA MIC	Eidos	49%	
GETAWAY, THE	SCEE	78%	
GETAWAY: BLACK MONDAY, THE	Sony	71%	
GHOST RECON	Ubisoft	65%	
GHOST RECON: JUNGLE STORM	Ubisoft	75%	
GHOST RECON 2	Ubisoft	63%	
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Interplay	80%	
GIFT	Acclaim	51%	
GITAROO MAN	THQ	79%	
GLADIUS	Activision	52%	
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	Jaleco	65%	
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	58%	
GRADIUS V	Konami	83%	
GRANDIA 2	Ubisoft	45%	
GRAND PRIX CHALLENGE	Atari	85%	
GRAND THEFT AUTO 3	**Take 2**	**92%**	
Живой город с тысячами машин и тоннами оружия. Шедевр.			
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	**Rockstar**	**97%**	
Музыка. Стиль. Машины. Свобода. Выше только звезды.			
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	**Rockstar**	**99%**	
Все просто: лучшая и главнейшая игра для PS2. Основа мироздания.			
GRAND TOUR RACING GT-R 400	Midas	53%	
GRAN TURISMO 3	**SCEE**	**93%**	
Этот гоночный симулятор-левиафан подарит вам много месяцев счастья.			
GRAN TURISMO 4	**SCEE**	**92%**	
Этот гоночный симулятор-левиафан подарит вам месяцев счастья ровно в три раза больше.			
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE	Sony	79%	
GRAVITY GAMES BIKE: STREET, VERT, DIRT	Midway	48%	
GREAT ESCAPE, THE	SCi	73%	
GREGORY HORROR SHOW	Capcom	70%	
GROOVE RIDER	Play It	52%	
G-SURFERS	Midas	49%	
GTC: AFRICA	Rage	74%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
GUILTY GEAR X2	Big Ben	84%	
GUILTY GEAR X2: RELOAD	Zoo Digital	66%	
GUMBALL 3000	SCi	73%	
GUNDAM: FEDERATION VS ZEON	Atari	39%	
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	Ubisoft	40%	
GUNGRAVE	Activision	68%	
GUN GRIFFON BLAZE	Virgin	70%	
HALF-LIFE	**VIVENDI**	**90%**	
Порт одной из лучших игр для персонального компьютера.			
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS	EA	65%	
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	EA	76%	
HARRY POTTER: THE PHILOSOPHER'S STONE	EA	55%	
HAUNTED MANSION, THE	TDK Mediactive	70%	
HAVEN: CALL OF THE KING	Midway	81%	
HEADHUNTER	Sega	81%	
HEADHUNTER: REDEMPTION	Sega	53%	
HERDY GERDY	Eidos	69%	
HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL	3DO	71%	
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Eidos	89%	
HITMAN: CONTRACTS	**EIDOS**	**90%**	
История жизни обаятельного киллера. Бриллиант в вашей игроколлекции.			
HOTWHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE	THQ	51%	
HULK, THE	Vivendi	70%	
HUNTER WAYWARD: THE RECKONING	Vivendi	30%	
HYPER STREET FIGHTER II: 15TH ANNIVERSARY EDT.	Capcom	89%	
ICO	SCEA	85%	
INCREDIBLES, THE	THQ	72%	
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	Activision	80%	
INDYCAR SERIES 2005	Codemasters	63%	
I-NINJA	SCEE	85%	
INTERNATIONAL CUE CLUB	Midas	56%	
ISLAND EXTREME STUNTS	SCEE	65%	
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	Jester	59%	
ISS3	Konami	78%	
ITALIAN JOB: LA HEIST, THE	Eidos	51%	
JADE COCOON 2	Ubisoft	70%	
JAK & DAXTER	Sony	85%	
JAK 2: RENEGADE	**SCEE**	**93%**	
Великолепный платформер, идеальный антидепрессант!			
JAK 3	Sony	88%	
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	77%	
JAMES BOND 007 IN AGENT UNDER FIRE	EA	88%	
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	78%	
JET SKI RIDERS	Eidos	38%	
JONNY MOSELEY MAD TRIX	3DO	38%	
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	Vivendi	83%	
JUICED	Acclaim	59%	
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	Ubisoft	50%	
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Vivendi	61%	
KATAMARI DAMASHII	Namco	83%	
KARAOKE STAGE	Konami	85%	
KENGO	Ubisoft	60%	
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Activision	75%	
KESSEN 2	KOEI	66%	
KILL.SWITCH	Sony	78%	
KILLZONE	Sony	88%	
KING ARTHUR	Konami	37%	
KING OF FIGHTERS 2000 / 2001	Ignition	73%	
KING OF ROUTE 66	Sega	44%	
KINGDOM HEARTS	SCEE	88%	
KING'S FIELD: THE ANCIENT CITY	Metro3D Inc	54%	
KLONOA 2	Namco	73%	
KNIGHT RIDER 2	Koch Media	21%	
KNOCKOUT KINGS 2001	EA	79%	
KNOCKOUT KINGS 2002	EA	83%	
KURI KURI MIX	Empire	78%	
KYA: DARK LINEAGE	Atari	73%	
LA PUCELLE TACTICS	Mastiff	80%	
LEGAIA 2: DUEL SAGA	Eidos	59%	
LEGEND OF KAY	Koch Media	69%	
LEGENDS OF WRESTLING 2	Acclaim	68%	
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	70%	
LEGO RACERS 2	Lego Software	42%	
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	Vivendi	80%	
LEMONY SNICKET' S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS	Activision	55%	
LE MANS 24 HOURS	Atari	73%	
LETHAL SKIES	THQ	63%	
LETHAL SKIES 2	Big Ben	68%	
LE TOUR DE FRANCE	Konami	75%	
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	Konami	71%	
LMA MANAGER 2005	Codemasters	80%	
LONDON RACER: WORLD CHALLENGE	Davilex	59%	
LOONY TUNES SPACE RACE	Atari	65%	
LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE	EA	53%	
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	EA	76%	
LOTUS CHALLENGE	Virgin	60%	
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	Vivendi	79%	
MADDEN NFL 2005	EA	82%	
MAD MAESTROS	Eidos	70%	
MAFIA	Take Two	71%	
MALICE	Evolved Games	60%	
MARK OF KRI, THE	SCEA	74%	
MARVEL VS CAPCOM 2	Capcom	84%	
MASHED	Empire Int.	79%	
MASTER RALLYE	Microids	55%	
MAXIMO	Konami	84%	
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	Konami	81%	
MAX PAYNE	Take 2	82%	
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	Rockstar	65%	
MDK2 ARMAGEDDON	Interplay	76%	
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	89%	
MEGA MAN X8	Capcom	45%	

■ ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. ■ СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. ■ БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ТОП ПЯТЬ

ЭКСТРИМСПОРТ ФУТБОЛ

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 3
2. SSX TRICKY
3. SSX3
4. TONY HAWK'S UNDERGROUND
5. DOWNHILL DOMINATION

ЗА РУЛЕМ

1. BURNOUT 3: TAKEDOWN
2. GRAN TURISMO 4
3. COLIN MCRAE RALLY 3
4. TOCA RACE DRIVER 2
5. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

ФУТБОЛ

1. PRO EVOLUTION SOCCER 4
2. FIFA 2003
3. LMA MANAGER 2004/2005
4. RED CARD SOCCER
5. THIS IS FOOTBALL 2005

ЖИВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. METAL GEAR SOLID 3
3. PRO EVOLUTION SOCCER 4
4. TIMESPLITTERS 2
5. SSX3

ГОСПОДА КОРИЧНЕВЫЕ

4X4 EVOLUTION 2	36%
18 WHEELER	36%
AIR RANGER RESCUE HELICOPTER	24%
ALPINE RACER 3	31%
ARMY MEN: GREEN ROGUE	18%
ATLANTIS 3: THE NEW WORLD	19%
BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM!	34%
CATWOMAN	30%
CAT IN THE HAT, THE	27%
CHARLIE'S ANGELS	14%
CRASHED	31%
CURSE: EYE OF ISIS, THE	24%
CYCLONE CIRCUS: POWER SAIL RACING	19%
DAVID BECKHAM SOCCER	24%
DISNEY'S DINOSAUR	35%
DNA: DARK NATIVE APOSTLE	37%
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	29%
DRAGON'S LAIR 3D: SPECIAL ED	27%
ETERNAL RING	35%
EX ZEUS	30%
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	30%
FIGHTBOX	11%
FLINTSTONES, VIVA ROCK VEGAS	13%
FRANK HERBERT'S DUNE	22%
FROGGER BEYOND	35%
GAUNTLET	32%
CELEBRITY DEATHMATCH	33%
GODAI	26%
GO GO COPTER	37%
GO GO GOLF	15%
GRADIUS 3 & 4	29%
HIDDEN INVASION	21%
HUGO BUKKAZOOM	17%
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	07%
IRON ACES 2	17%
JET ION GP	07%
KIDZ SPORTS: BASKETBALL	21%
KNIGHT RIDER	27%
LAKEMASTERS EX	36%
LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT	11%
LONDON RACER 2	23%
MARY-KATE AND ASHLEY: SWEET 16 LICENSED TO DRIVE	33%
MUSIC MAKER	23%
POLAROID PETE	35%
POWERDROME: RACE OF CHAMPIONS	22%
POWERPUFF GIRLS, THE	29%
PRYZM: THE DARK UNICORN	15%

ТОП ПЯТЬ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПО ВЕРСИИ КЕНА, ШТАТНОГО ГИНЕКОЛОГА РЕДАКЦИИ АНГЛИЙСКОГО PSM

1 METAL GEAR SOLID 3

Как-то раз в лесу жру я колбасу. А она, оказывается, – удав!

2 PRO EVO SOCCER 4

Футбол — хорошо. Лучше футбола нет ничего.

3 BURNOUT 3

Перед заездом люблю пару кубов обезболивающего внутримышечно.

4 ICO

Рыдал бы над этой игрой вечно. Такая, блин, трогательная.

5 GTA: SAN ANDREAS

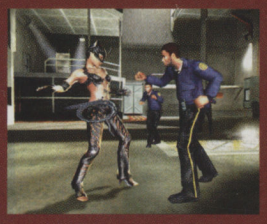
Упомянул для порядка. А то ведь побьют.

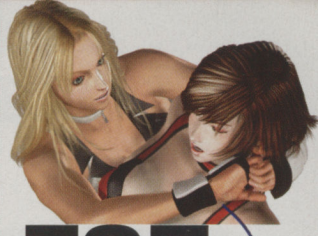
ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
METAL GEAR SOLID 2	Konami	96%	
Игра, собравшая под своими знаменами орды идолопоклонников.			
METAL GEAR SOLID 3	Konami	97%	
Шпионского триллера лучше вам не найти даже на большом экране.			
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Konami	78%	
METAL SLUG 3	Playmore	79%	
MIAMI VICE	Atomic Planet	13%	
MICRO MACHINES	Atari	59%	
MIDNIGHT CLUB 2	Rockstar	80%	
MIDWAY ARCADE TREASURES	Midway	48%	
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	Midway	71%	
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	61%	
MINORITY REPORT	Activision	60%	
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	Atari	59%	
MONKEY MANIA	Sony	69%	
MONSTERS, INC	Sony	41%	
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Midway	85%	
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	Midway	85%	
MOTO GP3	SCEE	74%	
MOTOR MAYHEM	Atari	63%	
MR GOLF	Midas Games	56%	
MR MOSKEETO	Eidos	52%	
MTV MUSIC GENERATOR 2	Codemasters	90%	
Музыкальная шкатулка. Отгружает изумительную попсу вагонами.			
MTX MOTOTRAX	Activision	79%	
MUMMY RETURNS, THE	Vivendi	46%	
MUSIC 3000	Jester Interactive	81%	
MX 2002	THQ	78%	
MX RIDER	Atari	62%	
MX SUPERFLY	THQ	72%	
MX UNLEASHED	THQ	75%	
MYSTIC HEROES	Koei UK	67%	
NANO BREAKER	Konami	59%	
NAVAL OPS: COMMANDER	Koei	68%	
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	Koei	63%	
NBA 2K3	Atari	70%	
NBA BALLERS	Midway	82%	
NBA JAM	Acclaim	77%	
NBA LIVE 2004	EA	84%	
NBA STREET VOLUME 2	EA	85%	
NBA STREET VOLUME 3	EA	87%	
NEED FOR SPEED 2	EA	87%	
NEXT GENERATION TENNIS 2003	Wanadoo	55%	
NFL 2K3	Atari	78%	
NFL STREET	EA	64%	
NHL HITZ 2003	Midway	80%	
NHL HITZ: PRO	Midway	80%	
NIGHTSHADE	Sega	73%	
NINJA ASSAULT	SCEE	71%	
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi	71%	
NY RACE	Wanadoo	40%	
OBSCURE	Ubisoft	80%	
ONI	Take 2	62%	
ONIMUSHA 2	Capcom	89%	
ONIMUSHA 3	Capcom	92%	
Многоэтажный сюжет и графика, за которую не грех умереть.			
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	Capcom	75%	
OPERATION WINBACK	Koei	68%	
ORPHEN	Activision	56%	
OUTLAW GOLF 2	Take 2	78%	
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	75%	
PARAPPA THE RAPPER 2	Sony	75%	
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	60%	
PENNY RACERS	Midas	43%	
PERFECT ACE PRO TENNIS	Oxygen Int.	38%	
PETER PAN: LEGEND OF NEVERLAND	Sony	50%	
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	Activision	71%	
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT	EA	38%	
PLAYBOY: THE MANSION	Ubisoft	51%	
POLICE 24/7	Konami	49%	
POOL MASTER	Take 2	45%	
POOL PARADISE	Awesome Studio	72%	
POOL SHARK 2	Zoo Digital	56%	
PORTAL RUNNER	3DO	55%	
PREMIER MANAGER	Zoo Digital	80%	
PREMIER MANAGER 2004/2005	Zoo Digital	63%	
PRIDE FC	THQ	75%	
PRIMAL	SCEE	79%	
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	Ubisoft	87%	
PRISONER OF WAR	Codemasters	73%	
PRO EVOLUTION SOCCER 4	Konami	94%	
Лучший из всех известных науке футбольных симуляторов.			
PROJECT EDEN	Eidos	86%	
PROJECT: SNOWBLIND	Eidos	83%	
PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY	Tecmo	82%	
PRO RALLY 2002	Ubisoft	68%	
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	Midway	86%	
PTO IV	Koei	41%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
THE PUNISHER	THQ	82%	
PUYO POP FEVER	Sega	85%	
QUAKE 3 REVOLUTION	Bullfrog	85%	
RAINBOW SIX 3	Ubisoft	77%	
RALLY CHAMPIONSHIP	SCi	56%	
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Activision	68%	
RATCHET & CLANK	SCEE	91%	
Игра, сделанная с любовью. И с могучим профессионализмом.			
RATCHET & CLANK 2	SCEE	85%	
RATCHET & CLANK 3	Sony	92%	
Вершина эволюции платформеров про неправославную белочку.			
RAYMAN	Ubisoft	48%	
RAYMAN REVOLUTION	Ubisoft	68%	
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubisoft	80%	
RC REVENGE PRO	Acclaim	56%	
READY 2 RUMBLE: ROUND 2	Midway	82%	
RED CARD	Midway	80%	
RED DEAD REVOLVER	Rockstar	86%	
RED FACTION	THQ	88%	
RED FACTION 2	THQ	85%	
REIGN OF FIRE	Bam!	71%	
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Capcom	80%	
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	68%	
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA	Capcom	41%	
RESIDENT EVIL OUTBREAK	Capcom	86%	
RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2	Capcom	71%	
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN			
OP. RESURRECTION	Activision	0%	
REZ	Sony	66%	
RIBBIT KING	Atari	22%	
RICHARD BURNS RALLY	SCi	66%	
RIDGE RACER 5	Namco	72%	
RIDING SPIRITS	Bam!	46%	
RIDING SPIRITS 2	Capcom	48%	
RING OF RED	Konami	74%	
RISE TO HONOUR	Sony	71%	
ROBOTECH: BATTLECRY	TDK Mediactive	69%	
ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION	BBC	63%	
ROADKILL	Terminal Reality	72%	
ROCKY	Rage	84%	
ROCKY LEGENDS	Ubisoft	66%	
ROGUE OPS	Kemco	38%	
ROLLERCOASTER WORLD	Midas	50%	
ROMANCE OF THE THREE KINGS VIII	Koei	70%	
R: RACER EVOLUTION	NAMCO	37%	
RTX RED ROCK	LucasArts	55%	
RUGBY 2004	EA	81%	
RUMBLE RACING	EA	76%	
RUMBLE ROSES	Konami	69%	
RUNE: VIKING WARLORD	Take 2	56%	
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	Tecmo	78%	
SAMURAI	Bam!	74%	
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	Sega	59%	
SAMURAI WARRIORS	EA	80%	
SAMURAI WARRIORS: XTREME LEGENDS	Koei	66%	
SAVAGE SKIES	Big Ben	67%	
SCOOBY-DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS	THQ	64%	
SCOOBY DOO: MYSTERY MAYHEM	THQ	51%	
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubisoft	64%	
SECOND SIGHT	Codemasters	90%	
Грамотный дизайн, умный сюжет. Классический триллер.			
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LucasArts	76%	
SEEK & DESTROY	Play It	69%	
SEGA BASS FISHING DUEL	Acclaim	55%	
SEGA SUPERSTARS	Sega	80%	
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER	Take Two	74%	
SHADOW HEARTS: COVENANT	Midway	84%	
SHADOW MAN: 2ECOND COMING	Acclaim	68%	
SHADOW OF MEMORIES	Konami	80%	
SHADOW OF ROME	Capcom	85%	
SHARK TALE	Activision	29%	
SHELLSHOCK: NAM '67	Eidos	71%	
SHIFTERS	3DO	40%	
SHINOBI	EA	75%	
SHOX	EA	61%	
SHREK 2	Activision	78%	
SHREK SUPER PARTY	TDK Mediactive	58%	
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	72%	
SILENT HILL 2	Konami	88%	
SILENT HILL 3	Konami	87%	
SILENT HILL 4: THE ROOM	Konami	74%	
SILENT SCOPE 3	Konami	54%	
SILPHEED	Working Design	51%	
SIMPSONS HIT AND RUN	Vivendi	77%	
SIMPSONS ROAD RAGE, THE	EA	76%	
SIMS, THE	EA	85%	
SIMS: BUSTIN' OUT, THE	EA	79%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

RC SPORTS COPTER CHALLENGE	36%
RUNABOUT 3	22%
SCORPION KING, THE: RISE OF THE AKKADIAN	23%
SEGA SOCCER SLAM	36%
SEVEN SAMURAI 20XX	33%
SHADOW OF ZORRO	35%
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	35%
SIMPSONS SKATEBOARDING, THE	09%
SKY SURFER	29%
SPACE INVADERS: INVASION DAY	30%
SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION	23%
SUNNY GARCIA SURFING	33%
SUPERCAR STREET CHALLENGE	36%
SURFING H3O	32%
SVEN-GORAN ERIKSSON'S WORLD CUP CHALLENGE	08%
TETRIS WORLDS	32%
TERMINATOR 3: ROTM	35%
TOP ANGLER	22%
TWIN CALIBER	32%
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	24%
WDL WAR JETZ	29%





ТОП ПЯТЬ

ПОЗОР ПО ЛИЦЕНЗИИ

1. KING ARTHUR
2. MIAMI VICE
3. VAN HELSING
4. TURTLES 2: BATTLE NEXUS
5. CONSTANTINE

ГЕРОИ НЕПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЫ

1. MANHUNT
2. GTA: SAN ANDREAS
3. THE PUNISHER
4. THE GETAWAY: BLACK MONDAY
5. BACKYARD WRESTLING

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ

1. RUMBLE ROSES
2. LEISURE SUIT LARRY
3. OUTLAW GOLF 2
4. PLAYBOY: THE MANSION
5. SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

УЧЕБНИК ИСТОРИИ

1. ANCIENT ROME (SHADOW OF ROME)
2. WORLD WAR 1 (BROTHERS IN ARMS)
3. FEUDAL JAPAN (KESSEN II)
4. ANCIENT CHINA (DYNASTY WARRIORS)
5. MEDIEVAL TIMES (BARBARIAN)

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
SINGSTAR	SCEE	90%	
Видеоигра для людей, которые не играют в видеоигры.			
SINGSTAR PARTY	Sony	85%	
SKY ODYSSEY	SCEE	79%	
SLAM TENNIS	Atari	77%	
SLED STORM	EA	76%	
SLY RACCOON	SCEE	80%	
SLY 2: BAND OF THIEVES	SONY	81%	
SMASH CARS	Metro 3D	54%	
SMASH COURT TENNIS: PRO TOURNAMENT 2	Sony	85%	
SMUGGLER'S RUN	Take 2	75%	
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY	Take 2	77%	
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	SNK	78%	
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEA	82%	
SOCOM 2: US NAVY SEALS	SCEE	90%	
Драматически глубокий симулятор спецназа. Встаньте в строй по-хорошему.			
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION	Codemasters	64%	
SONIC HEROES	Sega	66%	
SOS: THE FINAL ESCAPE	Agetec	81%	
SOUL CALIBUR 2	Namco	93%	
Лучший файтинг, который только можно купить за деньги.			
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	Sega	69%	
SOUL REAVER 2	Eidos	78%	
SPAWN ARMAGEDDON	EA	69%	
SPEED KINGS	Acclaim	55%	
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	64%	
SPIDER-MAN: THE MOVIE	Activision	70%	
SPIDER-MAN 2	Activision	92%	
Лучший клон GTA. Лучшая игра по фильму. Лучшая игра про супергероя.			
SPLASHDOWN	Atari	75%	
SPLASHDOWN 2: RIDERS GONE WILD	THQ	75%	
SPLINTER CELL	Ubisoft	91%	
Шпионская классика в поистине потрясающем графическом исполнении.			
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	Ubisoft	88%	
SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE, THE	THQ	43%	
SPONGEBOB SQUAREPANTS: MOVIN' WITH FRIENDS	THQ	29%	
SPY FICTION	Sammy	75%	
SPY HUNTER 2	Midway	67%	
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Universal	68%	
SSX TRICKY	EA	95%	
Снег, горы, сноуборды и неисчерпаемый поток фанка. Ubercool!			
SSX3	EA	94%	
Одна из тех немногих гениальных игр, которые учат любить жизнь.			
STAR OCEAN 3	Ubisoft	85%	
STARSKY & HUTCH	Empire	77%	
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	75%	
STAR WARS: BATTLEFRONT	Activision	77%	
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	Activision	62%	
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Activision	80%	
STAR WARS: STARFIGHTER	Activision	85%	
STAR WARS: THE CLONE WARS	Activision	69%	
STATE OF EMERGENCY	Take 2	75%	
STREET FIGHTER EX3	Capcom	79%	
STREET HOOPS	Activision	64%	
STUNT GP	Titus	38%	
STUNTMAN	Atari	74%	
SUFFERING, THE	Midway	86%	
SUIKODEN 3	Konami	66%	
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	Acclaim	56%	
SUMMONER	THQ	70%	
SUMMONER 2	THQ	73%	
SUM OF ALL FEARS, THE	Ubisoft	57%	
SUPER BUST-A-MOVE	Acclaim	78%	
SUPERFARM	Ignition	60%	
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	Atari	48%	
SUPER TRUCKS	Jester	45%	
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	Vivendi	82%	
SWING AWAY GOLF	EA	70%	
SX SUPERSTAR	Acclaim	53%	
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEA	75%	
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	70%	
TAZ: WANTED	Atari	70%	
TD OVERDRIVE	Atari	64%	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Konami	56%	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS	Konami	23%	
TEKKEN 4	SCEE	90%	
Эта файтинг-серия оглушительно гремела на PS. Чем занимается и на PS2.			
TEKKEN TAG TOURNAMENT	SCEE	87%	
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	Activision	70%	
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Atari	49%	
TERMINATOR 3: REDEMPTION	Atari	66%	
TEST DRIVE: OFFROAD WIDE OPEN	Atari	44%	
THEME PARK WORLD	EA	68%	
THING, THE	Vivendi	83%	
THIS IS FOOTBALL 2004	Sony	75%	
THIS IS FOOTBALL 2005	Sony	68%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	Eidos	70%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	81%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	82%	
TIME CRISIS 2	Sony	78%	
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	95%	
Отличнейший многопользовательский шутер, с неплохой сингл-составляющей.			
TIMESPLITTERS 3: FUTURE PERFECT	EA	90%	
Все еще умопомрачительная, но значительно более выхолощенная. И все же — суперигра.			
TOCA RACE DRIVER	Codemasters	82%	
TOCA RACE DRIVER 2	Codemasters	90%	
Весь мыслимый автоспорт в одной-единственной игре.			
TOKYO ROAD RACE	Midas	45%	
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	58%	
TONY HAWKS UNDERGROUND 2	Eidos	89%	
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	94%	
Здесь — все лучшее из предыдущих частей серии. И много чего еще.			
TOP GEAR DARE DEVIL	Planet	62%	
TOP GUN: COMBAT ZONE	Virgin	67%	
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	56%	
TOTAL IMMERSION RACING	Empire	74%	
TRANSFORMERS	Atari	84%	
TRANSWORLD SURF	Atari	72%	
TREASURE PLANET	Sony	75%	
TRIBES: AERIAL ASSAULT	Vivendi	74%	
TRUE CRIME	Activision	74%	
TUROK EVOLUTION	Acclaim	71%	
TWISTED METAL: BLACK	Sony	80%	
TY THE TASMANIAN TIGER 2	EA	38%	
U MOVE SUPER SPORTS	Konami	63%	
UEFA CHALLENGE	Atari	56%	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001-2002	Take Two	48%	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	62%	
UEFA EURO 2004	EA	70%	
UFC: SUDDEN IMPACT	Take 2	70%	
UFC: THROWDOWN	Ubisoft	75%	
UNDER THE SKIN	Capcom	70%	
UNLIMITED SAGA	Atari	41%	
UNREAL TOURNAMENT	Atari	82%	
URBAN FREESTYLE SOCCER	Acclaim	72%	
UREZ – SIMS IN THE CITY, THE	EA	50%	
USA RACER	Davilex	37%	
VAMPIRE NIGHTS	SCEE	59%	
VAN HELSING	VU Games	67%	
VEXX	Acclaim	73%	
VIB RIPPLE	Sony	58%	
VICTORIOUS BOXERS	Empire	80%	
VIETCONG: PURPLE HAZE	Gathering	71%	
VIEWTIFUL JOE	Capcom	88%	
VIEWTIFUL JOE 2	Capcom	85%	
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	Sega	87%	
VIRTUAL-ON: MARZ	Sega	56%	
VIRTUA TENNIS 2	Acclaim	88%	
V-RALLY 3	Atari	81%	
WACKY RACES	Atari	63%	
WAKEBOARDING UNLEASHED: FT. SHAUN MURRAY	Activision	65%	
WALLACE AND GROMIT IN PROJECT ZOO	Bam!	69%	
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	65%	
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	69%	
WAY OF THE SAMURAI	Capcom	80%	
WDL THUNDER TANKS	3DO	69%	
WHIPLASH	Eidos	72%	
WHITEOUT	Konami	45%	
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	Eidos	53%	
WILD ARMS 3	Ubisoft	71%	
WILD WILD RACING	Rage	71%	
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	Konami	89%	
WINNING ELEVEN 8	Konami	92%	
Упс. Еще один гениальный футбольный симулятор от Konami!			
WIPEOUT FUSION	Sony	73%	
WOODY WOODPECKER: ESC. FROM BUZZ BUZZARD'S PK	Cryo	49%	
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	Codemasters	80%	
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	Acclaim	55%	
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	77%	
WORMS 3D	Sega	80%	
WORMS: FORTS	Atari	54%	
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4	SCEE	87%	
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	Activision	38%	
WWE CRUSH HOUR	THQ	49%	
WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	THQ	82%	
WWE SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	85%	
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	80%	
XGRA: EXTREME G	Acclaim	75%	
X-MEN LEGENDS	Activision	69%	
X-MEN: NEXT DIMENSION	Activision	67%	
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	Activision	75%	
X SQUAD	EA	59%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

БОЙЦОВСКИЙ

Sony PlayStation Portable против Nintendo DS. Кто кого? И не надо, пожалуйста, тыкать пальцами в название журнала, мы совершенно беспристрастны.

1. ЭРГОНОМИКА
Эргономичность-то у PSP, может, и неплоха. Вернее даже хороша. Но вот беда — с такими размерами милая во всех иных отношениях консоль напоминает скорее орудие пролетариата, нежели инструмент для собственного развлечения. В карман ее, как говаривала героиня советского мультика, совершенно точно не покладешь. Кроме того, в силу размера экрана PSP с ним очень легко сотворить что-нибудь скверное. 0,5

2. КАЧЕСТВО ИГР
О, вот это весьма тонкий момент. Начать с того, что игры для PSP по качеству графического исполнения совершенно определенно не знают себе равных ни на какой другой портативной платформе. Обязательно попробуйте NFS Underground Rivals и NBA Street Showdown — не пожалеете! 2

3. АККУМУЛЯТОРЫ
Тут все плохо. Пара часов — и каюк. За графику уровня PS2 надо, знаете ли, платить. С другой стороны, Sony клятвенно обещает в самом ближайшем будущем подарить нам аккумуляторы повышенной емкости. Хочется верить, что обещанного не придется ждать три года. Поэтому оценка в полтора балла в этой графе — скорее авансом, чем за реальные заслуги. 1,5

4. ПОНТЫ
Достать PSP из сумки в приличном месте, мягко говоря, не стыдно. Хотя чего уж тут: достать PSP из сумки не то что не стыдно, но даже вроде как и модно. Сониевская консоль обладает подиумной внешность и будет вполне уместно выглядеть и в вагоне метро, и в VIP-lounge аэропорта „Шарль де Голль". 2

5. ПЕРСПЕКТИВА
Будущее этой консоли светло и безоблачно. Гигантская маркетинговая машина Sony с легкостью раздавит любого, кто посмеет встать на ее пути. В ближайшее время на рынке должны появиться аккумуляторы повышенной емкости, а уж когда свет увидит PS3, идеально подходящая на роль стационарного партнера PSP, удержаться от покупки не будет ни малейшей возможности. 2

ИТОГ
8

КЛУБ

ЦЕНА $180

1. ЭРГОНОМИКА
Отличная эргономика! Пусть внешне DS и напоминает экспериментальный шлакоблок в формате раскладушки, зато девайс идеально лежит в руках, вполне нормально чувствует себя в кармане летних шорт и вообще весьма неприхотлив. Эх, был бы он чуть краше на фэйс... 1,5

2. КАЧЕСТВО ИГР
У DS с графикой дела обстоят, конечно, послабее, но ставший уже притчей во языцех полуманиакальный контроль качества со стороны Nintendo выпускаемых на ее приставках продуктов, а также наличие у консоли двух экранов позволяют надеяться на самое лучшее. Из последнего не вздумайте пропустить отличную головоломку Meteos и Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. 2

3. АККУМУЛЯТОРЫ
Nintendo традиционно делает практичные и долгоиграющие вещи. Часов пять вы на DS поиграете запросто. А то и еще больше. 2

4. ПОНТЫ
По сравнению с PSP консоль от Nintendo выглядит, что скрывать, бедным родственником из Петрозаводска. Не то чтобы ее было как-то особенно стремно достать на людях, но на восхищенные охи и ахи окружающих можете, конечно, даже не рассчитывать. 0,5

5. ПЕРСПЕКТИВА
В принципе, компания Nintendo и создала в свое время рынок портативных консолей, поэтому предположить, что она не умеет на нем работать, было бы в высшей степени глупо и наивно. У DS есть все шансы стать новым GBA и вновь показать всем конкурентам мать Кузьмы. Другой вопрос, что для достижения этой цели Nintendo будет делать ставку не на новейшие технологии, а на качественные игры. Ведь именно эта компания впервые заявила миру, что железно — ничто, игры — все. 2

ИТОГ
8

Победила, вы будете смеяться, дружба. Самым правильным решением на сегодняшний день было бы иметь у себя обе консоли. Если же вам по тем или иным причинам требуется сделать выбор в пользу одной или другой, то вот вам простой, но действенный совет. Дойдите до магазина. Покрутите там в руках минуты по три каждый из девайсов, а затем просто решите, с каким из них вам физически и психологически комфортнее. Вот и все.

PSM EXCLUSIVE!

„ШОКИРУЮЩИЕ СЕКРЕТЫ GOW– ОТ УМНИКОВ, КОТОРЫЕ ЕЕ СДЕЛАЛИ.“

GOD OF WAR

Если вы еще не купили эту умопомрачительную экшн-адвенчуру от Sony — бегом в магазин и без игры не возвращайтесь. Купили? Теперь читайте внимательно, быть может, вам удастся поиграть за гигантскую корову!

ПЛЮС!

СЕКРЕТЫ ИНСАЙДЕРОВ

„Здравствуйте, я главный художник God of War — Кен Фельдман. Я расскажу вам пару инсайдерских баек и дам пару полезных подсказок.“

После эксклюзивной „беседы“ с PSM гениальные разработчики God Of War таки согласились открыть нам все свои тайны. Пасхальные яйца, секреты и секретные уровни — плюс эксклюзивные байки о том, как же им все-таки удалось сделать игру года. Вы должны это прочесть — ведь только так вы сможете стать настоящим Богом Войны.

ШЕСТЬ НЕОБХОДИМЫХ НАВЫКОВ

Даже не думайте проходить God of War, пока не овладеете этими секретными движениями и комбинациями.

1 СУПЕР БЫСТРОЕ ДВИЖЕНИЕ

Вы можете использовать правый аналог, чтобы катиться быстрее, чем вы обычно бегаете, но это движение заканчивается анимированным кадром. А вот если успеть нажать R1 до того, как вы остановитесь, Кратос начнет атаковать.

2 ЛЕЗТЬ БЫСТРЕЕ

Чтобы быстро куда-нибудь подняться используйте кнопку прыжка. Вы также можете прыгать в стороны. Когда вы будете лезть по цилиндру смерти в Гадесе, прыжок вам не поможет. Чтобы оперативно избавиться от врагов в процессе лазания или висения, используйте „кружок“.

3 СЕКС ЗА ДУШИ

После первой битвы с Гидрой Кратос просыпается в своей постели в окружении обнаженных гарпий. Чтобы начать мини-игру нажмите „кружок“. За успех в обращении с дамами вам будут давать красные сферы, их можно использовать для улучшения оружия. Это действие можно повторять, но с каждым разом вы будете получать все меньше сфер.

4 ИСТРЕБЛЕНИЕ СОБАК

На уровне Вызов Посейдона вы очень быстро наткнетесь на свору маленьких зеленых, нет, не человечков, а Церберов. Используйте Клинок Артемиды (три раза нажмите „квадрат“ чтобы провести комбинацию) или Ярость Посейдона (нижний левый шифт), чтобы убить их как можно скорее, иначе они быстренько мутируют в полноценных Церберов, и тогда вам не поздоровится.

5 УБИЙСТВЕННЫЕ МИНИИГРЫ

Если вас окружили враги, а магия или здоровье, как назло, заканчиваются, изолируйте какого-нибудь врага покрупнее (к примеру, минотавра или горгоны) и совершите убийство с помощью миниигры (к примеру, сверните голову аналоговым джойстиком или проткните мечом с помощью кнопки „кружок“). За такие убийства всегда дают кучу здоровья или магических душ, и вы сможете спокойно идти дальше.

6 КРУШИТЕ ВСЕ

Разбивайте каждый горшок, каждую статую и каждую полуразрушенную стену — вам понадобится все красные души, которые только можно собрать. Если перед вами развилка, исследуйте каждую улицу, она обычно приводит к Перьям Феникса или Глазам Горгоны. Если соберете шесть перьев или шесть комплектов глаз, ваша шкала магии/энергии полностью восстановится.

ОБЩИЕ ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ БОЯ

Если вас окружили враги, используйте атаку двойного прыжка (два раза нажмите „крестик“, а затем нажмите верхний правый шифт, чтобы использовать Поступь Гермеса), таким образом вы сможете расчистить себе немного места... Не тратьте магию на мелких врагов ... Используйте Ярость Посейдона — Взгляд Медузы и Гнев Зевса менее эффективны ...Следи за своими словами, Кратос..или ... Извините, увлекся.

„СНАЧАЛА У КРАТОСА БЫЛИ ДРЕДЫ!“

ПРИЗНАНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Бойтесь стилистов дары приносящих.

Кратос не всегда был хмурым, лысым и анемичным — поначалу он выглядел как гигантский младенец, потом у него появились дреды и синяя боевая раскраска. „Создавать Кратоса было очень тяжело,“ признается главный художник Кен Фельдман. „Не так-то просто придумать что-нибудь действительно выдающееся. Мы отказались от кучи идей и пары арт-директоров прежде, чем нащупали основную идею — но мы понятия не имели, как воплотить ее в жизнь“. „А когда с Кратосом все уже было в порядке, вмешивается ведущий дизайнеров боев Дерек Дэниэлс, оказалось, что битвы выглядят просто ужасно. У нас были великолепные уровни, потрясающие персонажи и совершенно никакие боевки. А потом к нам пришло подкрепление из Paradox и главный художник-аниматор Кори практически жизнь положил на то, чтобы анимация была на должном уровне. Через месяц у нас появилось движение левый верхний шифт + кручение и несколько комбинаций, и неожиданно вместе с ними у нас появилась игра. Как оказалось, правильная анимация в корне изменила ситуацию.“

ЧТО ВДОХНОВИЛО ВАС НА GOD OF WAR?

Человек, разработавший God Of War, рассказывает о том, в каких муках рождался Кратос.

„Мы хотели сделать что-то вроде Zelda для взрослых. Мы не хотели, что у нас получилась просто файтинг-игра или просто головоломка, а Дэвид Джафф (продюсер) вообще решил объединить это все воедино. Говорят, что мы пытаемся быть всем для всех, но это неправда. Мы просто хотели сделать эпическую игру. В конце концов, американцы известны только своими шутерами ‹смеется›. Мы взяли все лучшее в жанре экшн — от DMC до Ico и Zelda. Дэвид Джафф сказал „Мы не будем создавать ничего нового“ Почти все, что есть в нашей игре, уже было в других играх, мы просто хотели, чтобы это хорошо сочеталось друг с другом. Персонаж, у нас, конечно новый, и сюжет тоже, но с точки зрения жанра, мы просто перешли на следующий уровень развития все с тем же багажом.“

КТО ПРИДУМАЛ КРУГОВЫЕ НАЖАТИЯ КНОПОК?

„Циклопы стали первой миниигрой, когда вы нажимаете кнопки в определенной последовательности. Это поначалу было похоже на поездку на быке, когда вы поворачиваете джойстик, а он брыкается. Такой способ управления показался нам очень интересным, поэтому, когда у нас появлялся очередной босс, мы придумывали, как вставить в битву комбинации и последние удары, например, когда вы всаживаете меч в рот минотавру („кружок“) — получилось потрясающе, как будто вы делаете это на самом деле“

У ВАС БЫЛИ ПРОБЛЕМЫ С ОБНАЖЕНКОЙ?

„Wal Mart (крупная сеть магазинов в США) не стала продавать нашу игру из-за обнаженки, но это не мешает им продавать оружие. Этого я не понимаю. ‹вздыхает› Мы делали игры для взрослых, и хотели, чтобы это было понятно. А когда Sony одобрила эту „обнаженку“ мы подумали „круто“, потому, в конце концов, это же греческая игра, и она основана на мифах. И с реальной историей это не имеет ничего общего. Но Wal Mart думает по-другому.“

ДЕСЯТЬ САМЫХ СЛОЖНЫХ ЭПИЗОДОВ

Как пройти самые зубодробительные эпизоды, которые вы так ненавидите.

1 ЗАГАДКА С ПОВОРОТОМ АРБАЛЕТА

Локация: Крыши Афин

Вам нужно дотащить (зажать левый верхний шифт + „крестик") арбалет по пандусу в комнату с крутящимся полом. Поставьте арбалет на панель и потяните рычаг в нише. Направление по-прежнему будет неправильным, но не волнуйтесь. Уберите оттуда арбалет и еще раз дерните за рычаг, чтобы поставить панель в первоначальное положение. Теперь поставьте арбалет на выключатель и еще раз дерните рычаг. Арбалет будет направлен в сторону двери, и вы сможете использовать арбалетный болт, чтобы получить Гнев Зевса.

2 ДАЛЬНИЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

Локация: Крыши Афин

На открытых крышах вы доберетесь до светящейся точки напротив расщелины, где вы сможете нажать R2. Вам нужно будет выстрелить с помощью Гнева Зевса в стражника, стоящего у выключателя, чтобы он опустил мост.

3 СПАСЕНИЕ ОРАКУЛА

Локация: Храм Оракула

Фокус заключается в том, чтобы свалить в кучу статуи у входа. Схватитесь за ту, которая находится в дальнем правом углу верхнего уровня, и уроните ее, затем повторите это действие с другой статуей, так чтобы они упали друг на друга. Уроните эту кучу на квадратную дыру напротив каменного павильона. Теперь вы сможете перепрыгнуть, оказаться на платформе и залезть на стену, увитую плющом. А дальше начинается обычная гонка на время — не забудьте правильно зафиксировать веревки, и все будет в ажуре.

Изучите полный список комбинаций атак в меню паузы...Если прокачать Клинки Хаоса до максимума, вы получите неограниченные магические атаки при использовании Ярости Богов...

4 ПОИСК СИРЕН

Локация: Пустыня Пропащих Душ

Все выглядит куда сложнее, чем есть на самом деле. Просто бегите влево и хватайтесь за „стену", когда повернете на север. В какой-то момент вы добежите до храма, где и обнаружите первую сирену. Не бойтесь — они с легкостью уничтожаются базовыми атаками. Теперь бегите на юг вдоль „стены", которая будет по правую руку от вас, и прислушайтесь. Чем ближе вы будете к сиренам, тем громче они будут петь. Вы увидите одну из них под охраной стражников — забудьте про них и сосредоточьтесь на самой сирене. Чтобы пройти дальше, вам нужно будет убить трех сирен.

6 ВЫЗОВ ГАДЕСА

Локация: Вызов Гадеса

Используйте Клинки Артемиды/Ярость Посейдона, чтобы убить кентавров внутри синих кругов — если вы убьете достаточное их количество, дверь откроется. „Лабиринт" — это очередной обманный маневр. Чтобы пройти дальше, вам просто нужно убить все, что движется. Если вы застряли, значит, в маленькой комнате справа от скользящего блока прячутся враги. Еще можно застрять у большой статуи. Поднырните под нее (это вода, а не магма), чтобы дернуть за рычаг и активировать луч. От камней можно увернуться, используя горизонтальные движения. Выход — третий слева — нажмите нижний правый шифт, чтобы открыть дверь. В проходе прыгните на пятно, чтобы избежать крутящихся шипов — только убедитесь, что стоите на больших угловых секциях, а не на тонких планках — иначе потеряете равновесие.

5 ВЫЗОВ ПОСЕЙДОНА

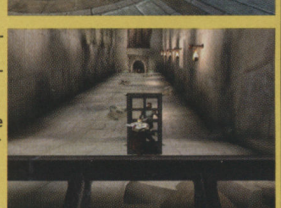
Это, пожалуй, самый сложный вызов из всего кольца Пандоры, так что мы решили рассказать о нем поподробнее. Чтобы получить доступ к этому вызову, вам надо войти во внутреннее кольцо, подняться по ступенькам и потом прыгнуть — и сохранить равновесие — на катящемся барабане, когда он будет проезжать мимо, а потом перепрыгнуть на подвесную лестницу.

A) ПСЫ ЦЕРБЕРА
Быстро уничтожайте щенков с помощью Ярости Посейдона и хватайте их, чтобы получить сферы здоровья. Уворачивайтесь от больших собак с помощью перекатов и убивайте их поодиночке.

B) ЛУЧНИКИ
Игра захочет, чтобы вы медленно шли вдоль них, используя блок в качестве щита. Забейте — лучше просто быстро перекатываться и атаковать.

C) КРУТЯЩАЯСЯ КОМНАТА
Дерните за веревочку, в смысле, за рычаг и пока что не смотрите в сторону ворот с сундуками — чтобы проникнуть туда и открыть их, нужно сделать все безупречно и очень быстро. Скорее всего, у вас это не получится.

D) КАМЕРА ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ
Вам понадобится рукоятка от камеры жертвоприношений, чтобы опустить клетки. Используйте каменные края как маркеры, убейте всех врагов, перейдите на уровень выше и повторите операцию.



E) ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ВОДЯНАЯ ЛОВУШКА
Плыть быстрее ныряльщика вы не сможете, поэтому используйте пещеры, чтобы наносить удары. Единственное решение этой задачи — наносить точно выверенные удары (правый верхний шифт).

ШЮС! В большой комнате с лестницами, состоящими из платформ, вам нужно будет проплыть под водой к маленькому проему в нижней части самой дальней платформы — это единственный способ сбежать.

7 КАК УБИТЬ ... МИНОТАВРА

Последний стражник, охраняющий ящик Пандоры. Как с ним разобраться.

ПОДЖАРЬТЕ ЕГО!

ЛИЦОМ К ЛИЦУ: Как только закончится ролик, используйте Ярость Посейдона.

ПОРВИТЕ ЕГО: Цельтесь вперед, используйте магию для нанесения максимального ущерба.

ВСЕ НА БОРТ: Нажмите „кружок“, чтобы оседлать зверя и следуйте подсказкам.

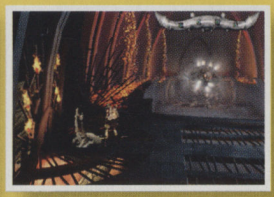
ПОТАНЦУЕМ: Последовательность всегда заканчивается полным поворотом.

БЕГИ ФОРЕСТ: Подождите, пока появятся души, а потом убегайте как можно скорее.

ПРОТКНИТЕ ЕГО!

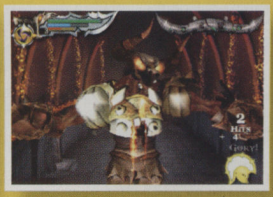
ВЕЛИКОДУШИЕ: Вы должны получить много магии — так что ударьте по нему электричеством еще раз.

НА УРОВЕНЬ ВЫШЕ: Бегите на верхний уровень (используя пандус справа).



МАНЕВРЫ: Используйте правый нижний шифт, чтобы запустить в застывшего врага летающим бревном.

Я ПОМНЮ ВСЕ ТВОИ ТРЕЩИНКИ: У вас будет больше времени, чем вы думаете, чтобы подобраться к врагу и выстрелить.



ВДОХ-ВЫДОХ: Разряд должен отбросить его к дальней стене, но будьте начеку ...

ПРИКОНЧИТЕ ЕГО!

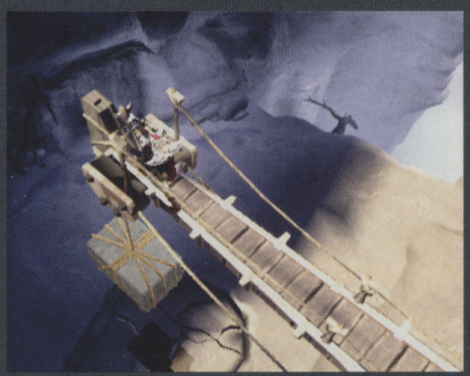
КОМБИНАЦИИ: Бейте его с помощью прыжков (левый верхний шифт + „треугольник“ или „кружок“).

ГОТОВЬТЕСЬ: Повторите упражнение самостоятельно. Используйте те же самые комбинации, чтобы избежать атак на верху.

ВЗРЫВАЙТЕ: В какой-то момент внешний панцирь зверя треснет и вам нужно будет прикончить его.

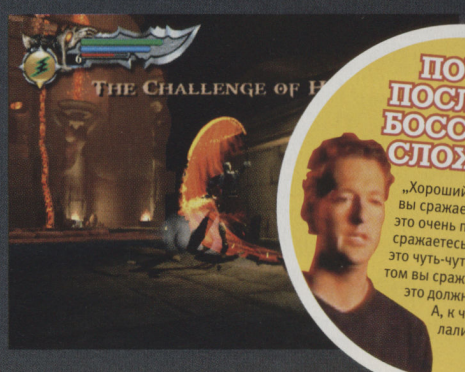
КУЛАК ЯРОСТИ: Используйте Ярость Богов. Нанесите максимальный урон как можно скорее.

ВСЕ КОНЧЕНО: Когда его шкала энергии будет заполнена на 1/8, он остановится — прикончите его разрядом.



9 ГАДЕС

Локация: Гадес, как ни странно. Прочешите все пути — они ведут к красным сферам и перьям феникса. Используйте двойные прыжки на катящихся бочках и не бойтесь двигаться как можно быстрее. Вертикальные „цилиндры смерти“, конечно, бесят, потому что малейшая ошибка отправит вас обратно на дно. Подождите, пока появятся проходы, попытайтесь удержать равновесие и используйте двойные прыжки, чтобы выбраться.



8 ГРОБНИЦА АРХИТЕКТОРА

Локация: Ну да, Гробница Архитектора

Не спешите, пока будете прыгать через двигающиеся платформы. Отправляйтесь в верхнюю правую часть экрана, откройте ворота (правым нижним шифтом) и приготовьтесь к битве с щенками Церберов. Идите к лестнице крана. Поставьте ее вровень с треснувшей дверью и уроните груз — но это еще не все. Теперь поверните кран направо и опустите его на выключатель. Спускайтесь. Победите Циклопов. Нажмите на статую Афины в дальнем левом углу и поместите ее на подземный выключатель. Вернитесь в начало по движущимся платформам. Дерните за рычаг — теперь вам надо успеть пробежать по платформам, пока центральная дверь не закрылась. Это сложно, так что нужно рассчитать, когда прыгать, а когда ждать появления лезвий. Когда переберетесь на другую сторону, прокатитесь по полу. Секция с эскалаторами еще сложнее — чтобы победить гарпий используйте прыжки атаки и базовые атаки. Как можно скорее убейте лучников, используя захваты (нажмите „кружок“), но не теряйте времени, иначе горелки на платформах превратят вас в кучку пепла. Если дверь двигается слева направо, не начинайте бой, пока не будете стоять слева, если она движется справа налево — наоборот.

10 ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Вперед! Вы почти дошли!

ПЕРВАЯ СТАДИЯ

Не стесняйтесь. Используйте третий уровень Армии Гадеса и мочите его комбинациями Клинков Хаоса с расстояния. Не трогайте Клинки Артемиды, у них слишком маленькая дальность. Не волнуйтесь, что в вас попадут, потом что из Ареса вываливается очень много душ. Рано или поздно он вымотается, и тогда вы сможете скрестить мечи. Жмите на „кружок“ со всей дури, но не забывайте смотреть на экран — битва в любой момент может превратиться в миниигру.

ВТОРАЯ СТАДИЯ

Прокачайте Клинки Хаоса Артемиды/Армию Гадеса/Ярость Посейдон. Продолжайте обнимать свою семью (держите „кружок“). Клинки Хаоса пятого уровня — неоценимое оружие из-за атаки Копье Фурий (в воздухе нажмите левый верхний шифт + „крестик“). Быстро перекатывайтесь, не позволяйте врагам зайти вам за спину, используйте большие комбинации. Когда здание разрушится, подождите, как можно дольше, прежде чем начнете использовать Ярость Богов. И смотрите, не упадите с платформы.

ТРЕТЬЯ СТАДИЯ

Магических атак не будет, так что просто бегите, а потом, когда Арес подставится, используйте комбинации. Лучше всего это делать после того, как он использует атаку колонной, когда он телепортируется в центр экрана и когда он орет после неудачной атаки клешней. Если вам удастся выиграть миниигру после того, как вы скрестите мечи, подождите, пока он упадет на колени, потом используйте верхний правый шифт и бейте его с расстояния, правый верхний шифт + „крестик“, „треугольник“ или комбинации левый верхний шифт + „кружок“.

СЕКРЕТНЫЕ КОСТЮМЫ

Закончите игру, чтобы открыть адские Вызовы Богов в меню сокровищ. Вот, что нужно сделать, чтобы их выполните и поиграть за корову. Или за шеф-повара.

1 ПЕРВЫЙ ВЫЗОВ

Сложность: 2/10

Используйте Клинки Артемиды и спихните врагов вниз. Комбинация верхний правый шифт + „крестик“ вам в этом поможет. Только держитесь подальше от края, чтобы не отправиться вслед за ними. Это будет не слишком сложно.

2 ВТОРОЙ ВЫЗОВ

Сложность: 6/10

Платформы выстроены квадратом, в каждом углу находится большая секция, так что просто методично двигайтесь по часовой/против часовой, чтобы никого не пропустить. Время — ваш враг, так что сразу используйте Армию Гадеса — подождите, пока она разберется с солдатами — и прыгайте к лучникам. Убейте лучников, используя заряды правого верхнего шифта. Используйте Ярость Богов в третьей угловой секции и еще одну Армию Гадеса.

3 ТРЕТИЙ ВЫЗОВ

Сложность: 2/10

Используйте атаки Клинков Хаоса (к примеру, левый верхний шифт + „крестик“ или левый верхний шифт + квадрат) и стреляйте по сторонам, используя верхний правый шифт, чтобы вас не задели падающие горшки. Время здесь — ваш главный враг, так делайте все как можно скорее.

4 ЧЕТВЕРТЫЙ ВЫЗОВ

Сложность: 4/10

Здесь нет лимита времени, так что вам нужно будет просто перекатываться и изолировать минотавров. Убивайте их с помощью базовых атак Клинков Хаоса (чтобы случайно не зацепить солдат) и подождите, пока круг обрушится солдатам на головы.

5 ПЯТЫЙ ВЫЗОВ

Сложность: 6/10

Здесь вам понадобится комбинация времени и удачи. Лук автоматически выстрелит, если его поднять, но вы можете натянуть тетиву наполовину и подождать — хотя, что лучше — непонятно. Самая правильная тактика: представьте себе, что платформа — это часы, а стражники движутся против часовой стрелки, дальний северный край платформы — это 12 часов. Держите лук в исходной позиции, и когда солдат-нежить пройдет два часа, начинайте натягивать лук назад. К тому времени, как лук выстрелит, солдат дойдет до шести часов и получит стрелой в лоб.

6 ШЕСТОЙ ВЫЗОВ

Сложность: 7/10

Здесь все весьма непредсказуемо, так что, либо аккуратно прыгайте между платформами, используя „кружок“, а потом „треугольник“, чтобы порвать лучников на части или просто прыгайте между платформами, используя двойной прыжок. Как следует рассчитайте время на последних двух платформах, потому что они движутся значительно быстрее, чем все остальные.

7 СЕДЬМОЙ ВЫЗОВ

Сложность: 5/10

Здесь все проще, чем кажется, если вы будете использовать удаленные атаки, к примеру, левый верхний шифт + „крестик“ в воздухе и Перо Прометея. Еще очень подойдет Взгляд Медузы, и не забудьте, что в узких местах вы можете ставить блоки — удары не пройдут.

8 ВОСЬМОЙ ВЫЗОВ

Сложность: 8/10

Фишка в том, чтобы постоянно перекатываться, уворачиваясь от лучей Горгоны, а потом, перед тем, как она закончит стрелять, подпрыгните и используйте в воздухе левый верхний шифт + „крестик“ (Копье Фурий), чтобы расчистить пространство. Постарайтесь сбросить врагов с платформы. Для этого можно использовать верхний левый шифт + „крестик“, потом верхний левый шифт в воздухе, а верхний левый шифт + „кружок“ поможет вам расчистить пространство. Если вы все-таки застрянете, расшатывайте колья. И самое главное, не прыгайте, когда Горгона стреляет лучами, иначе вы застынете прямо в воздухе, и ничем хорошим это не закончится.

9 ДЕВЯТЫЙ ВЫЗОВ

Сложность: 4/10

Просто уворачивайтесь от сатиров и сосредоточьтесь на Циклопах, используя удаленные атаки, к примеру „квадрат“, „квадрат“, „треугольник“ или „треугольник“, нажатый три раза. Не тратьте Ярость Богов, она пригодится вам в последнем вызове.

10 ДЕСЯТЫЙ ВЫЗОВ

Сложность: 9/10

Сделать это почти невозможно, если не знать, что делать. Если знать, то все равно почти невозможно. Прыгните на дальнюю платформу и постоянно стреляйте Копьем Фурий (или используйте Клинки Артемиды — правый верхний шифт в воздухе). Любой ценой попытайтесь остаться в центре платформы, потому что иначе сатиры спихнут вас оттуда, даже если вы поставите блок. Или используйте Клинки Артемиды, чтобы быстренько вынести всех собак и дезориентировать сатиров (не забудьте — каждая смерть поднимает платформу немного выше, так что вам придется не только выживать), или, что намного лучше — используйте Клинки Хаоса и комбинацию левый верхний шифт + „крестик“ (чтобы воскрешать сатиров), а затем постоянно используйте левый верхний шифт + „треугольник“, чтобы сбросить их с платформы. Если у вас есть Ярость Богов, используйте ее на полпути вверх. Через какое-то время вы увидите над собой платформу, на которую вам нужно будет перепрыгнуть, чтобы закончить последний вызов. Ура, у вас получилось! Возьмите с полки пирожок.

ДОСТАНЬТЕ КЛЮЧИ МУЗ!

Ключи Муз спрятаны на уровне Вызов Посейдона. В главной секции Колец Пандоры используйте рычаг, чтобы открыть вход в комнату Муз и получить большой и вкусный бонус.

А В начале уровня Вызов Посейдона убейте сатиров, залезьте вверх по скалке и поверните направо (а не налево, как вам это подсказывают). Вы найдете сундук, в котором лежит первый ключ.

Б В подводной секции, после того, как вы откроете дверь Посейдона, пробейте сену (с помощью удара в воде правым верхним шифтом), чтобы попасть в охраняемую надводную секцию. Убейте всех врагов и пробейте стену из булыжников, чтобы получить второй ключ

ПРОДОЛЖЕНИЕ: ОТКРЫТО

Пройдите игру, чтобы открыть трейлер к потенциальному сиквелу. Окажется, что ‹дальше спойлеры› у Кратоса есть брат, которого он был вынужден бросить, и тот, само собой, решил отомстить. Но как разработчики объяснят тот факт, что Кратос начинает игру уже богом?

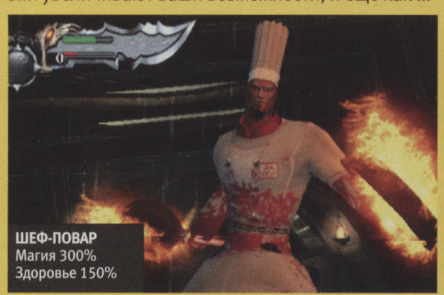
„Ну, он не умер ‹смеется›. Самое смешное, что он все еще смертный, несмотря на то, что получил работу бога. Он не будет таким огромным, как Арес или что-то в этом роде. ‹Мы спрашиваем про брата › Ну, конечно...все не просто так.“

ВЕРСИЯ ДЛЯ PSP?

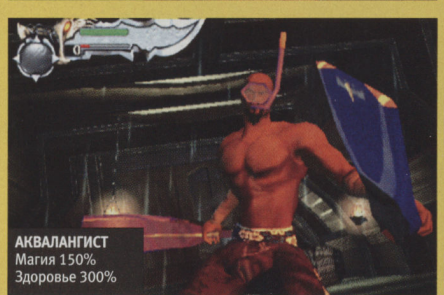
„Мы пока не думали о версии GoW для PSP, мы ведь не можем просто взять и тупо скопировать игру — мы ведь и PS2 использовали по максимуму, что уж там говорить о PSP. Хотя, может быть, когда-нибудь...какую-нибудь игру для PSP мы таки сделаем.“

СЕКРЕТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ: ОТКРЫТО

Секретные костюмы — это вам не просто скины, они увеличивают ваши возможности, и еще как ...



ШЕФ-ПОВАР
Магия 300%
Здоровье 150%



АКВАЛАНГИСТ
Магия 150%
Здоровье 300%

СУПЕРМАГНАТ
Урон 200%
Защита 400%
Опыт 400%

ВЕСЕЛАЯ БУРЕНКА
Сила Урона 50%
Магия 200%
Здоровье 200%
Опыт 200%
NB: У Веселой Буренки бесконечный запас магии.

БРОНЯ АРЕСА
Урон 200%
Защита 25%
Здоровье 200%
Опыт 200%

СЕКРЕТ ОТ РАЗРАБОТЧИКА!

„Когда вы попадаете в тронный зал Олимпа, вы увидите там две статуи, которые сможете разбить, но это надо сделать больше чем за пять и меньше, чем за двадцать минут ‹PSM ответственно заявляет, что это невозможно, поэтому продолжайте использовать Копье Фурий (верхний левый шифт + „крестик“ в воздухе), чтобы открыть этот секрет›. А если вы любите жесткач, попробуйте поиграть в Режиме Бога. Это примерно, как DMC3 в обычном режиме ‹смеется›.“

Используйте аналоговые перекаты, чтобы избежать взгляда горгоны (это такой красный луч, если кто не понял)... Используйте Перо Прометея („квадрат“, „квадрат“, „треугольник“), чтобы пробивать щиты ...

АВГУСТ

Пн.	1
Вт.	2
Ср.	3
Чт.	4
Пн.	5
Сб.	6
Вс.	7
Пн.	8
Вт.	9
Ср.	10
Чт.	11
Пн.	12
Сб.	13
Вс.	14
Пн.	15
Вт.	16
Ср.	17
Чт.	18
Пн.	19
Сб.	20
Вс.	21
Пн.	22
Вт.	23
Ср.	24
Чт.	25
Пн.	26
Сб.	27
Вс.	28
Пн.	29
Вт.	30
Ср.	31

СЕНТЯБРЬ

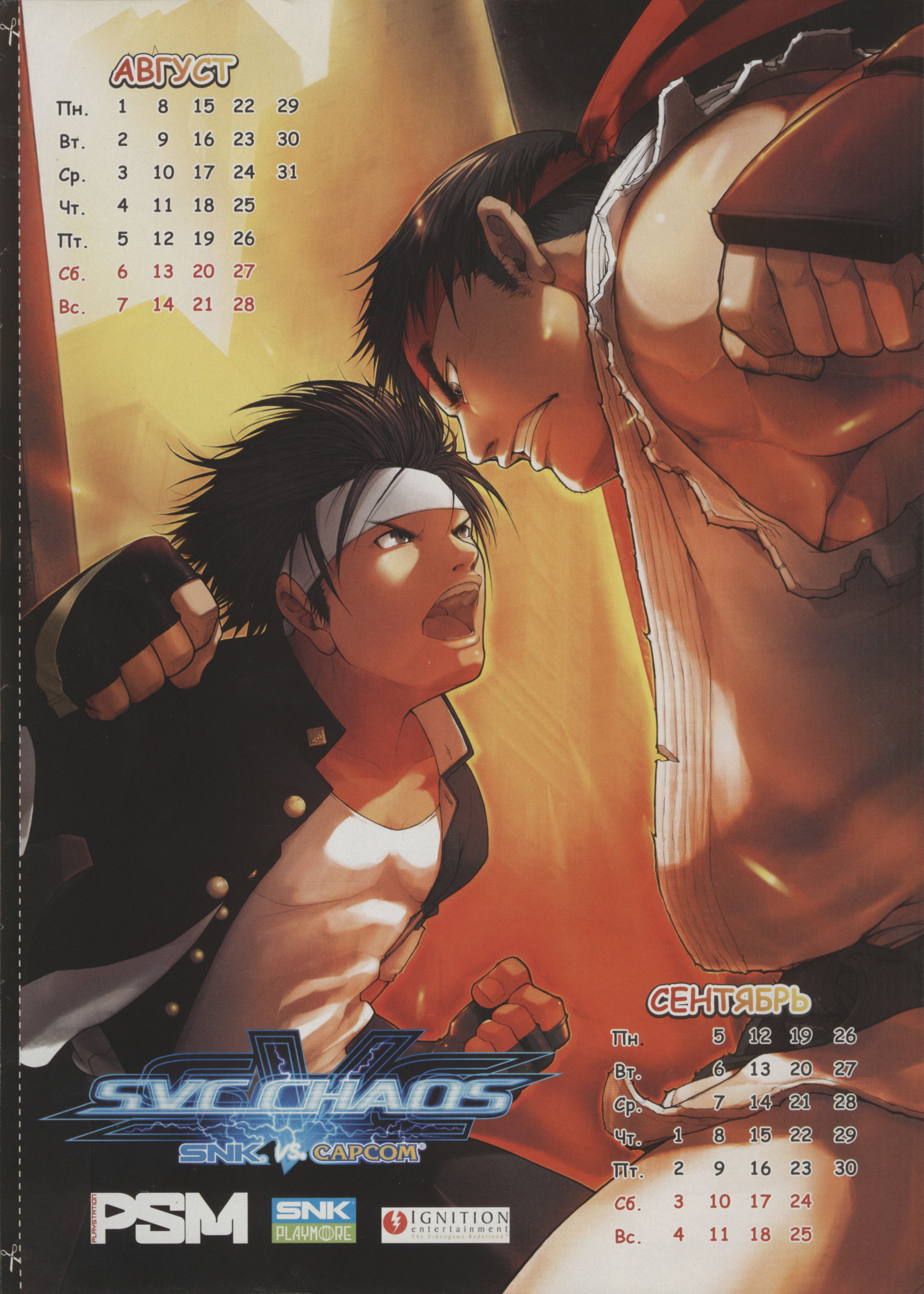
Чт.	1
Пн.	2
Сб.	3
Вс.	4
Пн.	5
Вт.	6
Ср.	7
Чт.	8
Пн.	9
Сб.	10
Вс.	11
Пн.	12
Вт.	13
Ср.	14
Чт.	15
Пн.	16
Сб.	17
Вс.	18
Пн.	19
Вт.	20
Ср.	21
Чт.	22
Пн.	23
Сб.	24
Вс.	25
Пн.	26
Вт.	27
Ср.	28
Чт.	29
Пн.	30

АВГУСТ

Пн.	1
Вт.	2
Ср.	3
Чт.	4
Пн.	5
Сб.	6
Вс.	7
Пн.	8
Вт.	9
Ср.	10
Чт.	11
Пн.	12
Сб.	13
Вс.	14
Пн.	15
Вт.	16
Ср.	17
Чт.	18
Пн.	19
Сб.	20
Вс.	21
Пн.	22
Вт.	23
Ср.	24
Чт.	25
Пн.	26
Сб.	27
Вс.	28
Пн.	29
Вт.	30
Ср.	31

СЕНТЯБРЬ

Чт.	1
Пн.	2
Сб.	3
Вс.	4
Пн.	5
Вт.	6
Ср.	7
Чт.	8
Пн.	9
Сб.	10
Вс.	11
Пн.	12
Вт.	13
Ср.	14
Чт.	15
Пн.	16
Сб.	17
Вс.	18
Пн.	19
Вт.	20
Ср.	21
Чт.	22
Пн.	23
Сб.	24
Вс.	25
Пн.	26
Вт.	27
Ср.	28
Чт.	29
Пн.	30


АВГУСТ
Пн. 1 8 15 22 29
Вт. 2 9 16 23 30
Ср. 3 10 17 24 31
Чт. 4 11 18 25
Пт. 5 12 19 26
Сб. 6 13 20 27
Вс. 7 14 21 28
SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
PSM
SNK PLAYMORE
IGNITION entertainment
СЕНТЯБРЬ
Пн. 5 12 19 26
Вт. 6 13 20 27
Ср. 7 14 21 28
Чт. 1 8 15 22 29
Пт. 2 9 16 23 30
Сб. 3 10 17 24
Вс. 4 11 18 25

АВГУСТ

Пн.	1	8	15	22	29
Вт.	2	9	16	23	30
Ср.	3	10	17	24	31
Чт.	4	11	18	25	
Пт.	5	12	19	26	
Сб.	6	13	20	27	
Вс.	7	14	21	28	

СЕНТЯБРЬ

Пн.		5	12	19	26
Вт.		6	13	20	27
Ср.		7	14	21	28
Чт.	1	8	15	22	29
Пт.	2	9	16	23	30
Сб.	3	10	17	24	
Вс.	4	11	18	25	

ПОДПИСКА ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ

mediasign publishing house

ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.MEDIASIGN.RU

ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА 12 МЕСЯЦЕВ С 20% СКИДКОЙ

Подписка на журнал	на 1 месяц	на 3 месяца	на 6 месяцев	на 12 месяцев *
PASSION				
❖Cross Stitcher. Вышиваю крестиком	66,00р.	188,10р.	419,65р.	686,40р.
Mountain Bike	71,50р.	201,30р.	382,80р.	686,40р.
Тюнинг Автомобилей	91,30р.	264,00р.	506,00р.	924,00р.
◆Спец. Тюнинг Автомобилей +CD	121,00р.		330,00р.	580,80р.
Форсаж	60,50р.	165,00р.	308,00р.	580,80р.
❖Car&Music +CD	104,50р.	297,00р.	658,35р.	1 072,50р.
DIGITAL				
Digital PHOTO + DVD	144,10р.	407,00р.	803,00р.	1 386,00р.
●Мастерская Digital Photo +CD	99,00р.	282,15р.	445,50р.	950,40р.
●Гид по технике Digital Photo	60,50р.	165,00р.	247,50р.	580,80р.
Т3 + CD	110,00р.	297,00р.	550,00р.	1 056,00р.
Digital Home + CD	116,60р.	308,00р.	605,00р.	1 122,00р.
PC Mobile + CD	99,00р.	275,00р.	517,00р.	950,40р.
GAMES & ENTERTAINMENT				
Play + CD (2 раза в месяц)	220,00р.	627,00р.	1 210,00р.	2 112,00р.
❖Total Film + DVD фильм	149,60р.	407,00р.	942,48р.	1 501,50р.
❖PC Gamer + DVD	132,00р.	363,00р.	785,40р.	1 430,00р.
PSM (Play Station Magazine)	91,30р.	264,00р.	495,00р.	858,00р.

◆ Выходит 1 раз в 2 месяца ● Выходит 5 номеров во 2 полугодии ❖Выходит 7 номеров во 2 полугодии

Участвует в бонусной программе MNOGO.RU * цена указана с учетом 20% скидки

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ ВАМ НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Физическим лицам

1. Заполнить квитанцию и оплатить в любом отделение Сбербанка РФ
2. Оформить подписной купон, четко указать почтовый адрес
3. Выслать нам квитанцию и купон по факсу: (095) 510-1523, по e-mail: podpiska@mediasign.ru, или 123007, Москва, ул. 4-я Магистральная, д. 11, стр. 2, ИД "MEDIASIGN",отдел подписки

Юридическим лицам

Для оформления подписки Вам необходимо обратиться к нашим партнерам - компании ИНТЕР-ПОЧТА по телефонам: (095) 500-0060 или e-mail: info@interpochta.ru (для подписчиков г. Москвы доставка курьером), +7 (095) 504-4768 или e-mail: kpp@sovintel.ru (для региональных подписчиков доставка заказной бандеролью)

Купон

Я подписываюсь на журнал _____

_____

подписка на _____ с № _____

кол-во месяцев

Я хочу получать журнал:

☐ курьером (доставка по Москве)

☐ почтой

Мой адрес:

Индекс _____

Область, район _____

Город _____

Улица _____

Дом _____ Корпус _____

Квартира _____

ФИО _____

Подъезд _____ Код _____

Этаж _____

Телефон _____

☐ Я являюсь членом клуба MNOGO.RU и хочу, чтобы бонусы за подписку были зачислены на счет моей карты № _____

Вы можете задать любой интересующий вопрос менеджеру по подписке
·по телефону (095) 510-15-24/25, доб. 305, 315
·по e-mail: podpiska@mediasign.ru

Цена действительна только по России
Подписка оплачивается в рублях.

Извещение

ООО "Медиа - С"

ИНН 7733523170
(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810638090113570
(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России
(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225
(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал
(наименование платежа)

На количество номеров: с №

Плательщик:

Адрес:

Дата: _____ Сумма платежа: _____ в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

Кассир

Квитанция

ООО "Медиа - С"

ИНН 7733523170
(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810638090113570
(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России
(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225
(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал
(наименование платежа)

На количество номеров: с №

Плательщик:

Адрес:

Дата: _____ Сумма платежа: _____ в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

Кассир

ПРОДОЛЖЕНИЕ САГИ О PLAYSTATION 3
ПЛЮС ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД
НА MATRIX: PATH OF NEO

В следу

В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ ВЫ НИКОГДА СЕБЕ НЕ ПРОСТИТЕ, ЕСЛИ ПРОПУСТИТЕ ЭТОТ НОМЕР!

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Главная PSP-игра этого года уже мучительно близка к релизу. Сможет ли Rockstar сохранить магию волшебных букв GTA и в их карманном виде?

BLACK

В следующем месяце вас ждет потрясающе красивое превью новой игры от создателей Burnout. Готовьтесь.

RESIDENT EVIL 4

Сказать по правде, нам уже страшно. Только пока не понятно от чего: от повышенной атмосферности новой «Обители» или от предвкушения ее «качества»...

ГОЛЕВОЙ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ НОМЕР!

PRO EVO 5 НА PS2

ловим мгновение

PRO EVO НА PSP!!!

МОМЕНТ!

СЕНТЯБРЬСКИЙ PSM В ПРОДАЖЕ С 29 АВГУСТА! МЫ ВСЕ БОЛЬНЫ ФУТБОЛОМ!

ТОЛЬКО В ЖУРНАЛЕ PSM

ШОКО-ТАКТИКА (И СТРАТЕГИЯ)!

Забудьте про убийства и воровство – в этом году в моде шоколад...

Прослушайте официальное заявление – cel-shading теперь делается под шоколад! После долгих лет диктатуры скучных игр про оружие и машины на нас обрушился поток какао-бобов, благодаря блестящему – повторяем: блестящему – решению Nestle сделать игру, основанную на Smarties. Долгие годы нам приходилось ходить за шоколадом в магазины, не имея возможности увидеть его прямо в игре. Но наши мучения, наконец, закончились! Все остальные издатели ломанулись на свежую тему, как крысы на всплывший корабль, так что вот вам несколько шоколадных игр будущего...

RUMBLE ROSES!

Итак, Brazilian Darkness снимает свою великолепную золотисто-лиловую обертку, чтобы начать бой против Chunky Truffle. Смотрите, как Nutty Log в прямом смысле слова тает на пляже, используя режим Вуайериста. И устыдитесь! А между тем бой между Hazel In Caramel и Tangy Creme подошел к концу. Омерзительная игра.

ALTERED FEAST

Вы получаете роль Рашомона Галастрикса, который в один прекрасный момент понял, что является счастливым обладателем способности превращаться в мороженое с орехами. И с этого момента все становится очень скучно, потому что остаток времени Рашомон медленно, но неотвратимо тает. Детям до 16 не рекомендуется, слишком много обнаженных орехов.

JANGO FETT: BOUNTY HUNTER!

Джанго зарабатывает себе на жизнь, гоняясь по галактике за всем, в чем содержится хоть немного кокоса. Для поимки продуктов он использует идиотское лассо и огромный космический корабль. В ролях: Бернард Маннинг в роли голоса, Джабба The Hutt и Темуэра Морриссон в каких-то других ролях.

JONNY MOSELEY MAD TWIX!

После покорения мира горнолыжного спорта на доске из стекловолокна, Джонни решил покорить его еще раз – в этот раз, привязав к ногам всем известную сладкую парочку. Траекторию поездки можно отследить по характерным коричневым следам.
В следующем году выйдет Xavier Delerue's Chocolate Toboggan.

ПРЁТ!!!
С ЧЕМ ХОЧЕШЬ

**Вскрой пакет,
смешай BULLDOZER...**

с чаем
с кофе
с виски
с соком

с водой
с пивом
с колой
с ромом

с водкой
с джином
с тоником
с мартини

с ликером
с молоком
с кефиром
с йогуртом

с самогоном
с мороженым
с шампанским...

**В результате получишь
вкусный ароматный
энергетический коктейль!**

100%
НАТУРАЛЬНАЯ ОСНОВА ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ КОКТЕЙЛЕЙ

Не наркотик!

Расширяет
границы
возможного!

Jackfon

В твоем кармане!

Мобильное казино №1 в России

Лучшие азартные игры на мобильном телефоне: рулетка, покер, блэк-джек, слотс и другие.
Казино скачивается на мобильный телефон за считанные секунды. Игра может идти как «На Деньги», так и «Для Развлечения» на виртуальные очки. Пополнение баланса осуществляется при помощи карты JackfonCard, а выигрыш получайте в офисах компании.

Скачай игру: отправь sms-запрос "casino" на номер 7374. Стоимость сообщения - $0.08 (без НДС). Для абонентов МТС, Билайн и Мегафон.

(095) 225 25 70 // www.jackfon.ru